Left 4 Dead | Анабиоз: Сон разума | Gobliiins 4 | Majesty 2

ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

PC ИГРЫ

#01(61)
ЯНВАРЬ 2009

(game)land
hi-fun media
publishing for enthusiasts
4607157100018 09001

Warhammer Online: Время Возмездия

ЗЛОЙ, ПЛОХОЙ, ЗЕЛЕНЫЙ

ТЕМА НОМЕРА

Call of Duty: World at War

ОТ СТАЛИНГРАДА ДО БЕРЛИНА

Need for Speed: Undercover

В КРИЗИС НА НОВЕНЬКОЙ PORSCHE 911 GT3 RS

ТАКЖЕ В НОМЕРЕ:

- Tomb Raider: Underworld
- 007: Квант милосердия
- Silent Hill: Homecoming
- Xenus 2: Белое золото
- FIFA Manager 09
- Hotel Giant 2
- NHL 09

КАЛЕНДАРЬ В ПОДАРОК!

2 ДВУСЛОЙНЫХ DVD

ПОСТЕРЫ
WARHAMMER ONLINE
MIRROR'S EDGE

EDITORIAL

РС ИГРЫ #01'2009

В подготовке январского номера есть что-то волшебное. Все тексты уже датированы годом 2009-ым, мы же вымарываем 2008-ой из материалов припозднившихся авторов, при этом сами все еще живя в нем. Вообще к этой «жизни авансом» очень сложно поначалу привыкнуть: когда мы составляем план номера, мы смотрим на игры, которые еще не вышли. Когда мы сдаем номер в печать, на его обложке стоит совсем не тот месяц, что значится в календаре. При обсуждении проделанной работы приходится переспрашивать: «это декабрь? Простите, январь? А, январь наступит только через неделю». В общем, считай это посланием из прошлого в счастливое, надеемся, будущее. Мы, люди из года крысы пишем тебе, в год быка.

Вселенную Warhammer любят и ценят не только поклонники настольных баталий. К ней не раз обращались и создатели компьютерных игр с соответствующим словом в названии, и разработчики совсем казалось бы посторонних проектов. Загляни в тему номера и дополняющий ее материал а потом попробуй запустить например ту же World of Warcraft. Ничего не напоминает?

Впрочем, умалять достоинства самой на сегодняшний день известной и успешной MMO мы тоже не собираемся. Вполне заслуженный орден Золотого кулера первой степени уже вручен, а полновесная рецензия на Wrath of the Lich King ждет своего читателя. Там же обитают материалы о долгожданных Left 4 Dead, «Анабиоз: сон разума», Silent Hill: Homecoming, 007: Квант милосердия, «A Vampyre Story: Кровавый роман»… уфф, рецензий снова очень много.

P.S. Не пропусти раздел авторских колонок! В этот раз мы приготовили очень серьезный текст, посвященный… кризису в игровой индустрии.

Александр Каныгин

PC игры

ДЕЖУРНЫЕ ПО НОМЕРУ

Александр Каныгин
Время от времени стал задумываться о том, что неплохо было бы поиграть во что-то интересненькое. Под последним подразумевались какие-нибудь богом забытые проекты вроде Blood или Heretic. Хандра? Усталость? Да нет, скорее просто желание еще раз удостовериться в том, что тем играм не грозит ни время, ни морально устаревшая графика, ни отсутствие привычного управление. Классика? Бросьте – просто хорошие игры.

Алексей Копцев
Играя в Fable 2, вырастил себе нимб. Теперь, когда я хожу по городу за мной тянется вереница несчастных женщин и не менее несчастных мужчин, мечтающих о семье и браке. Но ЗАГС из меня плохой. Куда лучше получается рубить хоббов и разливать эль в глушвилльском трактире. Может, вообще - податься в бармены или ангелом быть все-таки интереснее?

Николай Третьяков
За последний месяц обнаружил, что Warhammer Online в больших дозах влияет на организм сильнее, чем World of Warcraft в больших дозах. Начинают интересовать запутанные отношения между богами, демонами, вампирами и ящерами; с книжных полок достаются запылившиеся Лавкрафт, Муркок и (по ошибке) Ходжсон; появляется привычка принюхиваться к северному ветру. Ослепительно черное солнце в кроваво-красном утреннем небе? Совсем не удивит.

Павел Демин
Завершая работу над последним выпуском «Дайджеста», осознал, что использовал, кажется, все возможные характеристики качественного озвучения и канцелярского текстового перевода, а голоса некоторых актеров давно стали родными – шутка ли: с небольшим перерывом я занимаюсь рубрикой, страшно подумать, с шестнадцатого номера! Любопытства ради заглянул в ломящийся от дисков шкаф. Насчитав более полутысячи наименований, принял решение уступить дорогу молодым.

БЕСПЛАТНЫЙ ТЕЛЕФОН ДЛЯ ПОДПИСЧИКОВ В РОССИИ

8-800-200-3-999

Если у тебя возникают вопросы по подписке на любимый журнал, звони! Мы поможем тебе подписаться УДОБНО и ВЫГОДНО!!!

ЗАХОДИ НА ФОРУМ НАШЕГО ЖУРНАЛА НА САЙТЕ

www.gameland.ru

НЕ ПОЖАЛЕЕШЬ!

Журнал зарегистрирован в Министерстве РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций ПИ №77-16488 от 22.09.2003

Выходит 1 раз в месяц

№01(61), январь 2009 www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Александр Каныгин	alexk@pc-games.ru	главный редактор
Игорь Сонин	igor.sonin@gameland.ru	зам. главного редактора
Павел Демин	demin@pc-games.ru	редактор
Алик Вайнер	alik@gameland.ru	арт-директор
Анна Старостина		дизайнер
Екатерина Селиверстова		дизайнер-верстальщик
Иван Гусев		редактор раздела «Новости»
Денис Кублицкий		редактор раздела «Онлайн»
Антон Большаков		редактор раздела «Железо»
Ирина Матюшонок		литературный редактор
Вера Юрьева		корректор

DVD

Александр Устинов	hh@gameland.ru	зам. руководителя отдела
Денис Никишин	spaceman@gameland.ru	монтажер
Александр Солярский	solyarskyi@gameland.ru	монтажер
Александр Антонов		выпускающий редактор
Юрий Пашолок	webrunner@pc-games.ru	редактор «Дополнений»
Дмитрий Эстрин		редактор видеораздела

Почта диска и техническая поддержка disk@pc-games.ru

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «PC ИГРЫ»
E-mail: post@pc-games.ru. Тел.: (495) 935-7034

GAMELAND ONLINE

Михаил Разумкин	razum@gameland.ru	руководитель отдела
Алексей Бутрин	butrin@gameland.ru	главный редактор gameland.ru
Сергей Агаджанов	agadzhanov@gameland.ru	веб-мастер gameland.ru

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Паша Романовский	romanovski@gameland.ru	и.о. директора по рекламе
Евгения Горячева	goryacheva@gameland.ru	руководитель отдела рекламы цифровой и игровой групп
Максим Соболев	sobolev@gameland.ru	менеджер
Александр Белов	belov@gameland.ru	менеджер
Ольга Емельянцева	olgaeml@gameland.ru	менеджер
Оксана Алехина	alekhina@gameland.ru	менеджер
Марья Алексеева		руководитель отдела трафика
Телефоны		(495) 935-7034; факс: (495) 780-8824

ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Андрей Степанов	andrey@gameland.ru	руководитель отдела
Марина Гончарова	goncharova@gameland.ru	подписка
Оксана Воронцова	vorontsova@gameland.ru	альтернативное распространение
Татьяна Кошелева	kosheleva@gameland.ru	региональное розничное распространение
Ирина Потапенко	potapenko@gameland.ru	менеджер по маркетингу
Телефоны		(495) 935-7034; факс: (495) 780-8824

ОТДЕЛ ПО НАЙМУ ПЕРСОНАЛА

Марина Нахалова	nahalova@gameland.ru	менеджер отдела

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ **ООО «Гейм Лэнд»**

Дмитрий Плющев	pluschev@gameland.ru	руководитель игровой группы
Дмитрий Агарунов	dmitri@gameland.ru	генеральный директор
Давид Шостак	shostak@gameland.ru	управляющий директор
Паша Романовский	romanovski@gameland.ru	директор по развитию
Михаил Степанов	stepanovm@gameland.ru	директор по персоналу
Анастасия Леонова	leonova@gameland.ru	финансовый директор
Дмитрий Ладыженский		редакционный директор

PUBLISHER

Dmitri Agarunov	dmitri@gameland.ru	CEO
Dmitri Pluschev	pluschev@gameland.ru	publisher

Информация о подписке

Бесплатный телефон	8-800-200-3-999
E-mail	info@glc.ru
Сайт	www.gameland.ru

Типография: OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Цена свободная Тираж – 85 000 экземпляров

Объединенная медиакомпания Gameland предлагает партнерам лицензии и права на использование контента журналов, дисков, сайтов и телеканала Gameland TV. По всем вопросам, связанным с лицензированием и синдицированием, обращаться по адресу content@gameland.ru.

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели.
Рекламные материалы не редактируются и не корректируются.
Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются.

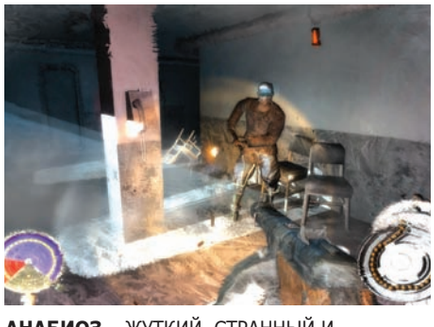
СОДЕРЖАНИЕ

РС ИГРЫ #01'2009

MAJESTY 2 – ПРОДОЛЖЕНИЕ ФЭНТЕЗИЙНОЙ СТРАТЕГИИ С НЕПРЯМЫМ УПРАВЛЕНИЕМ, ДА ЕЩЕ И ОТ РУССКИХ РАЗРАБОТЧИКОВ. **С. 78**

LEFT 4 DEAD – УНИКАЛЬНЫЙ КООПЕРАТИВНЫЙ ШУТЕР. НЕ ХОЧЕШЬ ПОИГРАТЬ ЗА ЗОМБИ? **С. 86**

WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING – НОВАЯ ЭПОХА В ИСТОРИИ МИРА «ВАРКРАФТА». **С. 90**



АНАБИОЗ – ЖУТКИЙ, СТРАННЫЙ И НЕВЕРОЯТНО АТМОСФЕРНЫЙ ОТЕЧЕСТВЕННЫЙ ШУТЕР ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА. **С. 98**

WARHAMMER ONLINE: ВРЕМЯ ВОЗМЕЗДИЯ – ПОБИТЬ WORLD OF WARCRAFT? ВОЗМОЖНО ЛИ? МЫ РАССКАЗЫВАЕМ О НОВОЙ MMORPG ПО ИЗВЕСТНЕЙШЕЙ ФЭНТЕЗИЙНОЙ ВСЕЛЕННОЙ. **С. 8**

1 Editorial
2 Профайл редакции
4 Содержание
6 Путеводитель по дизайну

НА КОВЕР!
8 Warhammer Online

В ФОКУСЕ
16 Магия Warhammer

НОВОСТИ
22 События индустрии
38 Новости киберспорта
40 Релизы и бестселлеры
42 Календарь
43 10 интересных фактов

РАЗВЕДКА БОЕМ
44 ADIDAS: победила оригинальность!

СПЕЦ
46 Противостояние

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!
62 Галерея
70 Gobliiins 4
74 Battlestations: Pacific
76 Venetica
78 Majesty 2
81 Edge of Twilight
82 Star Wars: The Old Republic

РЕЦЕНЗИИ
86 Left 4 Dead
90 World of Warcraft: Wrath of the Lich King
94 Bully: Scholarship Edition
97 Tower Simulator
98 Анабиоз
102 The Lord of the Rings Online: Mines of Moria
106 Silent Hill: Homecoming
109 Мадагаскар 2
110 Call of Duty: World at War
114 Tomb Raider: Underworld
118 NBA 2K9
120 Xenus 2: Белое золото
124 Need for Speed: Undercover
126 A Vampyre Story: Кровавый роман
129 Secret Service
130 FIFA Manager 09
132 Me and My Horse 2
134 MySims
136 007: Квант милосердия
138 NHL 09
140 Legendary
141 Короли каменного века
142 Нэнси Дрю: Привидение замка Маллой
143 History Civil War: Secret Missions
144 Hotel Giant 2
145 CSI New York
146 Гид покупателя

THE X-FILES
150 You're In The Movies!
152 Gears of War 2

154 ДАЙДЖЕСТ

INDIE GAMES
160 Игры от независимых разработчиков

СПЕЦ
162 Мастер Лоу Поли
172 Премьера Fallout 3 в Эльдорадо

PC игры
ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

ПОСТЕРЫ

ИГРОВОЙ ОНЛАЙН
174 Онлайновые новости
176 Флеш-рояль
178 Дневники Lord of the Rings Online: Mines of Moria
180 Дневники Пираты Online
182 Дневники World of Warcraft
186 Дневники Warhammer Online
188 Дневники Аллоды Онлайн

ЖЕЛЕЗО
192 Железные новости
194 Тестирование защищенных USB-накопителей
198 Мини-тест Acer Aspire X3200
199 Мини-тест Saitek
200 Железный FAQ
202 Технология Intel Nehalem
203 Разгон ATI Radeon HD 4830
204 Сделай сам
205 Конфигурация

РЕТРО
206 Medal Of Honor Allied Assault
210 Обратная сторона медали
212 Ретроновости

О НАБОЛЕВШЕМ
214 Письма

218 **СОДЕРЖАНИЕ DVD**

АВТОРСКИЕ КОЛОНКИ
222 Смотри в оба с Алексеем Ларичкиным

224 **АНОНС СЛЕДУЮЩЕГО НОМЕРА**

Список рекламодателей

Акелла	2 обл.
gameland.tv	3 обл.
Софт Клаб	4 обл.
Nvidia	3
MTC	7
Акелла	23, 25
OGGemes	27
1C	29, 33
Electronic Arts	31, 35, 61
Софт Клаб	37
Хитзона	59
Руссобит-М	63, 65, 67, 69, 73
Gameland Award	84, 85
CTC	89, 101
EIA	105
Moscow Tuning Show	113
GamePost	117, 123
Редакционная подписка	148, 149
gameland.ru	173
2x2	185
Yapp	209
Drag Racing	213

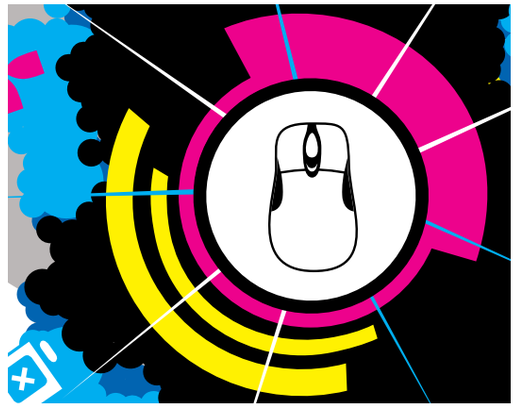
Игры в номере

007: Квант милосердия	136
A Vampyre Story: Кровавый роман	126
Battlestations: Pacific	74
Bully: Scholarship Edition	94
Call of Duty: World at War	110
CSI New York	145
Edge of Twilight	81
FIFA Manager 09	130
Gears of War 2	152
Gobliiins 4	70
History Civil War: Secret Missions	143
Hotel Giant 2	144
Left 4 Dead	86
Legendary	140
Lord of the Rings Online: Mines of Moria	178
Majesty 2	78
Me and My Horse 2	132
Medal Of Honor Allied Assault	206
MySims	134
NBA 2K9	118
Need for Speed: Undercover	124
NHL 09	138
Secret Service	129
Silent Hill: Homecoming	106
Star Wars: The Old Republic	82
The Lord of the Rings Online: Mines of Moria	102
Tomb Raider: Underworld	114
Tower Simulator	97
Venetica	76
Warhammer Online	186
Warhammer Online	8
World of Warcraft	182
World of Warcraft: Wrath of the Lich King	90
Xenus 2: Белое золото	120
You're In The Movies!	150
Аллоды Онлайн	188
Анабиоз	98
Короли каменного века	141
Мадагаскар 2	109
Нэнси Дрю: Привидение замка Маллой	142
Пираты Онлайн	180

МАГИЯ WARHAMMER

WARHAMMER – ЭТО НЕ ТОЛЬКО СВЕЖАЯ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ RPG, НО И ЗАМЕЧАТЕЛЬНАЯ НАСТОЛЬНАЯ ИГРА. **С. 16**

ПРОТИВОСТОЯНИЕ



ВО ВСЕМ ЛИ ВИНОВАТЫ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ? РЕТИВЫЕ ЧИНОВНИКИ БОРЮТСЯ С НЕПОКОРНЫМИ РАЗРАБОТЧИКАМИ. **С. 46**

МАСТЕР ЛОУ ПОЛИ

ВЕЛИКИЙ УЧИТЕЛЬ ВНОВЬ ДЕЛИТСЯ С ТОБОЙ СЕКРЕТАМИ ДРЕВНЕГО ИСКУССТВА РАЗРАБОТКИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР. **С. 162**

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ДИЗАЙНУ

Если ты вдруг потерялся на просторах Правильного, самое время заглянуть сюда. Как сориентироваться в нашей системе оценок, что обозначают цвета в «Дайджесте», кому присуждаются награды и кого мы отправляем прямиком в могилу – все это ты узнаешь из путеводителя по дизайну.

МАГИЯ ЦВЕТА

ЭТАЛОН: отлично подобранные голоса, тексты без ошибок, удобные шрифты.

ШТАМПОВКА: средняя по качеству локализация с незначительными ляпами.

БРАК: грубые грамматические и стилистические ошибки, ужасная озвучка, непереведенные фразы.

СИСТЕМА ОЦЕНОК

0.0 – 3.5 ★★★
На редкость неудачная игра. Безнадежно устаревшая или полная критических ошибок.

4.0 – 5.5 ★★★★★
За подобным творением можно скоротать вечерок-другой. Типичный середнячок.

6.0 – 7.0 ★★★★★★★
Хорошая задумка, испорченная серьезными ошибками, нишевый или малобюджетный проект.

7.5 – 8.5 ★★★★★★★★★
Замечательный проект! Необычный, интересный! Но при этом не лишенный недостатков.

9.0 – 10.0 ★★★★★★★★★★
Произведение искусства! Образчик дизайнерского мастерства. Подобные шедевры не забываются годами.

НАГРАДЫ

ИГРА МЕСЯЦА
В каждом номере мы выбираем одну лучшую игру, которая получает звание «Игры месяца» (в неурожайный сезон такой может не быть вообще). Ей мы уделяем особое внимание: ты увидишь большую рецензию с нестандартным оформлением и обязательно – видеообзор на диске. «Игра месяца» – это то, что ни в коем случае нельзя пропустить!

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР
Самые лучшие проекты, помимо высоких оценок, получают нашу награду «Золотой кулер» за выдающийся дизайн и увлекательность. К лауреатам «Золотого кулера» стоит присмотреться внимательнее, а по возможности купить и пройти. Ты не пожалеешь! Но все равно внимательно прочитай рецензию, ведь на свете нет игр, которые нравятся всем!

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! И РЕЦЕНЗИИ:

ПОХОЖИЕ ИГРЫ
Если тебе интересна игра, о которой написано в статье, то, возможно, стоит взглянуть и на ее товарок. Скорее всего, они тебе тоже понравятся.

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Когда в создании игры участвует какая-нибудь известная личность, мы обязательно об этом упоминаем.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ОЦЕНКИ
Здесь представлены оценки прессы, опубликованные на gamerankings.com, и читателей нашего журнала, проголосовавших на сайте gameland.ru. Если тебя не убедила рецензия, возможно, стоит довериться профессионалам или собратьям-геймерам. Кстати, ты сам можешь поучаствовать в оценке. Просто заходи раз в месяц на gameland.ru и распределяй баллы между играми, которые появятся в ближайшем номере Правильного. Только не забудь сначала в них поиграть.

Видеорецензия на диске!

Ты прочел рецензию в журнале? Тогда скорее вставляй диск в привод и запускай видеорецензию. Как говорится, лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать.

Видеопревью на диске!

Пресс-релизы и постановочные скриншоты создают превратное представление о будущей игре. Поэтому мы готовим видео с реальным геймплеем и комментариями создателей.

Демоверсия на диске!

Конечно же, мы выкладываем на диск самые новые демоверсии. Хочешь сам пощупать игру? У тебя есть шанс.

МЯСНОЙ КАЛЕЙДОСКОП

ТЕКСТ:
ДМИТРИЙ БАНОВ

Сейчас с уверенностью можно сказать, что Warhammer Online – одно из крупнейших игровых событий прошедшего года. По большому счету иначе и быть не могло – над игрой работали настоящие мастера своего дела, в ее основу положена едва ли не самая яркая и богатая впечатляющими деталями фэнтези-вселенная (если ты не понимаешь всех тонкостей взаимоотношений орков и гномов, см. наш специальный материал по соседству), а игровая механика должна была впитать принципы и философию ни много ни мало настольной Warhammer – самого успешного варгейма в мире. С другой стороны, и цель создатели WAR себе ставили не какую-нибудь, а «побить World of Warcraft». При всей невозможности получить объективный результат такого поединка (WoW уже «ветеран движения» и в любом случае устареет раньше современных конкурентов, а WAR, напротив, только что вышла и, как любая онлайновая игра, будет отлажена и приведена в боеспособное состояние не раньше чем через год) сейчас мы все же можем определить, что действительно нового смогла привнести Warhammer Online в наш с тобой любимый жанр, а заодно прикинуть, будут ли решены ее немногочисленные проблемы через год, то есть получим ли мы в итоге Совершенную Игру, как обещали чародеи из Mythic.

«О'КЕЙ, ПОПРОБУЕМ ПО ТРУДНОМУ ПУТИ»

Надо признать, что, если разработчики студии Mythic хотели своей новинкой потрясти нашу отрасль до самого основания, они выбрали не самый простой путь. По сути своей Warhammer Online все-таки классическая MMO-игра, строящаяся по формуле «игроки против созданного разработчиками контента». Подписываясь на игру, мы с тобой фактически покупаем абонемент на аттракцион, а разработчики берут на себя обязанность регулярно развлекать нас новыми вагончиками, виражами, каруселями, трамплинами и «мертвыми петлями». Игрокам в такой ситуации остается только приходить в заготовленные создателями игры места и выполнять заранее предусмотренные действия – по тому же принципу работают WoW, EverQuest 2 и бесчисленное множество других MMO-игр. К тому же игра у нас в фэнтези-сеттинге – в нашем жанре это тоже уже старая добрая традиция. С другой стороны, именно у такой игры есть шанс быть понятой и завоевать внимание миллионов подписчиков, фактически побить World of Warcraft на ее поле.

Надо признать, что попытка вышла впечатляющей – на поверку практически в каждом маленьком аспекте Warhammer Online заметно отличается от предшественников и, как правило, в лучшую сторону. Все здесь проще, изящнее и веселее. И организация самого мира, и боевая механика, и процесс изучения истории и игрового сюжета – все немного необычно и, как ни крути, приятно отличается от виденного раньше. На каждом шагу ты чувствуешь, что игра делалась не «на уровне», а «лучше всех». И самое удивительное – у нововведений (которые мы, несомненно, разберем в этом материале) есть общий вектор: все они сокращают дистанцию между входом в игру и получением фана – той стороной геймплея, ради которой мы торчим в онлайновых играх. Как бы ни сложилась судьба Warhammer Online, ее огромная историческая заслуга перед современными геймерами и их потомками в том, что она огромным закаленным боевым молотом ударила по гринду, по рутинной, однообразной прокачке, бичу современных

Игра месяца

ЖАНР ИГРЫ
MMORPG
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК
Mythic Entertainment
ПОЙДЕТ
Процессор 2,5GHz, 1024Mb RAM, видеокарта со 128Mb
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Тысячи
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.war-russia.ru
ПОХОЖЕСТЬ
World of Warcraft, "Властелин колец онлайн: Тени Ангмара"

НА КОВЕР!

ММО-игр. Чего уж там, скажем прямо: игровой мир стал лучше благодаря Warhammer Online.

МОРЕ ВЕСЕЛЬЯ

Самый классный и в общем-то наиболее заметный фокус Warhammer Online – то, как организовано наше пребывание в игровом мире. Создатели игры в своей бесконечной мудрости предложили нам четыре игровых процесса вместо одного – причем переключаться между ними мы можем когда захотим, игра лишь мягко подталкивает нас к смене активности. Результат для любого ветерана онлайновых игр получается просто ошеломляющим: ты проглатываешь уровень за уровнем, зону за зоной, совершенно не уставая от происходящего!

Имена этим четырем парам педалей, каждая из которых везет нас по своей дороге: традиционные PvE-квесты, публичные квесты, сценарии и открытый PvP. Есть еще один удивительный элемент, но о нем мы, чтобы не запутывать тебя, поговорим позже и отдельно.

Итак, разумеется, как в любом нормальном компьютерном ролевом проекте, все игровые зоны здесь набиты персонажами, жаждущими дать нам какое-нибудь поручение. Принеси то, убей этого… Квесты выстраиваются в увлекательные сюжетные линии, которые в свою очередь гармонично вписываются в эпическую историю противостояния Порядка и Хаоса, но не в этом суть. Самое крутое в том, что у нас есть на выбор три типа квестов, каждого из которых достаточно, чтобы прокачать персонажа до максимального уровня (40-го на момент написания этих строк, о повышении планки в дополнениях разработчики говорят как-то неуверенно). Игра вообще делится на три театра боевых действий, даже на три масштабных войны: Империя против Хаоса, высшие эльфы против темных эльфов и дварфы против зеленокожих. Так вот, к какой-то одной из этих линий ты привязан только в течение первого получаса игры, пока выбираешься из зоны для новичков. В остальном же, как только тебе покажется, что, к примеру, подставлять квест-гиверов и пытать пленных эльфов тебе наскучило, можешь смело покинуть этот регион и продолжить уже в другом. Отыскать NPC, отвечающих за транспортировку твоего персонажа из региона в регион, совсем несложно, и скоро в масштабные боевые действия вступают целые гильдии разномастных воинов: эльфы лечат хаоситов и гоблинов, которых в свою очередь прикрывают черные орки.

ПРОСТАЯ РАДОСТЬ

Следующее по порядку, но не по значимости (по значимости мы бы поставили его на первое место) изобретение Mythic – публичные квесты. Только задумайся: это массовая, строящаяся на командной игре забава, доступная для всех и практически в любом месте игры, при этом не требующая активной коммуникации и, главное, включиться в которую (как и выйти из которой) можно в любой момент!!! Какой сокрушительный удар по рейдам и инстансам, сидящим в печенках у целого поколения игроков! На всякий случай перескажем связанные с публичными квестами правила: в ближайшем лагере твоей фракции стоит NPC, выдающий награды за находящиеся в округе публичные квесты – этим его функция ограничивается. Публичные задания – это небольшие идущие одна за другой сценки, где игрокам нужно последовательно выполнить несколько задач. К примеру, убить 100 обычных монстров, затем убить еще 20 монстров посильнее (обычно это подмога, отправляемая к потерпевшим) и наконец – сразиться с боссом. Первый этап можно выполнять как угодно долго, остальные ограничены по времени.

Участвуя в паблик-квестах, ты получаешь особый вид очков, которые и позволяют получать награды у NPC в лагере. Все публичные квесты разбиты на главы, и, чтобы зарабатывать очки на награды текущей главы, ты можешь делать любой из квестов, с любого места. Впрочем, для самых упорных и хардкорных есть вторая группа наград: по окончании каждого «паблика» вклад любого участника по хитрому принципу оценивается и в соответствии с ним выдаются мешочки с лутом, иногда обычным, иногда крайне редким.

Наконец, при таком положении дел собственно коллективная игра, ради которой все и затевается, возникает стихийно: вот бежишь ты и решаешь поделать ближайший публичный квест. Бежит другой игрок и видит, что 50 из

У нас есть на выбор три типа квестов, каждого из которых достаточно, чтобы прокачать персонажа до максимального уровня.

НА КОВЕР!

100 монстров первой волны кто-то уже убил, и подключается. Пробегает еще один: ого, да ребята здесь уже добрались до второго уровня! И вас уже трое! Иногда за весь процесс участники не перекинутся и парой слов, но менее коллективным и многопользовательским он от этого не становится.

Мы забыли сказать: частенько публичный квест располагают между лагерями двух противоборствующих сторон, давая каждой из них свой набор задач и тем самым сталкивая их лбами. Дварфам – убивать орочьих NPC, зеленокожим – дварфских. Что тут начинается!

И вот в чем ирония: эти удивительные правила, когда ты всегда в одном шаге от увлекательного коллективного рубилова, которое к тому же всегда предлагается в нескольких вариантах, – это и есть то, что в Warhammer Online предусмотрено вместо рутинного «фарма мобов», самой скучной из всех возможных в MMO-играх активностей! На наш взгляд, тут у Mythic чистая победа.

ТАКАЯ РАБОТА – ВРАГОВ УБИВАТЬ

Основной вид PvP в Warhammer Online – так называемые сценарии. Основной – потому что попасть в них можно с любого места игры. Ты просто нажимаешь кнопочку «присоединиться к сценарию», и, как только набирается достаточное количество участников с обеих сторон, сценарий стартует, и ты телепортируешься на стартовую позицию. Каждый раз, когда человеку хочется отдохнуть от квестов и подзаработать опыта на PvP, решение находится в правом верхнем углу экрана. По большому счету сценарии – это приблизительный аналог battleground из World of Warcraft, но их здесь намного-намного больше. Они делятся на несколько групп по уровням допускаемых в эти группы персонажей, так что первые сценарии – несложная забава для новичков, а более поздние требуют действительно хорошего понимания механики боя и возможностей персонажей. Здесь мы подходим еще к одной небольшой, но классной особенности: сквозь персонажей в сценарии нельзя пробежать. Это переворачивает весь процесс коллективного PvP – наконец-то «танки» действительно могут заслонить собой магов и хилеров, а слова «линия фронта» перестали быть пустым звуком. Практически во всех сценариях и для всех классов персонажей для победы критически важно чувствовать эту самую линию фронта и выбирать в ней верное место для себя.

Во «Времени возмездия» войны между противоборствующими фракциями игроков и продвижение по сюжетным линиям (также связанным с войной) причудливо переплетены. К примеру, вообще ВСЕ активности, будь то обычные или публичные квесты, победы в сценариях или просто поножовщина на каком-нибудь перекрестке между двумя враждующими лагерями, суммируются в графики влияния сторон в регионе. В случае существенного перевеса в пользу одной из них игроки, играющие за эту сторону, получают больше опыта, более низкие цены в магазинах и прочие радости. Таким образом, фактически любая активность в игре, от охоты на зверушек до штурма крепостей, так или иначе приближает совершающую ее сторону к конечной цели: выбить врага из региона, потом еще из одного и потом из следующего, добраться до его столицы и сжечь ее дотла! Чрезвычайно приятно, что это ощущение действительно всегда сохраняется – без него игру по вселенной Warhammer нельзя было бы считать успешной.

Кстати, собственно о штурмах крепостей. Самое забавное в них в том, что, несмотря на всю их эпичность, армии по несколько десятков человек и осадные машины под стенами, кипящую смолу и баллисты на башнях, несмотря на весь пиетет, с которым относятся к штурмам сами игроки, механика процесса такая же простая, как в обычных публичных квестах: текущая задача и прогресс каждой из сторон всегда светятся в уголке экрана, присоединиться к процессу можно в любой момент, а после того как враг будет сломлен и над крепостью взовьется наше знамя, между участниками разыграют традиционные мешочки с лутом. Никогда еще эпические битвы не были таким доступными. Кстати! За убийства других игроков и прочие достижения на ниве PvP выдают отдельные очки опыта, за которые ты получаешь отдельные уровни – и вот эти самые уровни позволяют покупать особенно классные вещи, продающиеся у специальных торговцев в захваченных крепостях. Впрочем, как и все в Warhammer Online, выстраивание PvP-карьеры перемешано с другими аспектами игры – к примеру, все части наборов доспехов (обретенный набор дает дополнительные бонусы) ты получаешь разными путями. Одна продается в магазине по достижении определенного уровня, другая выпадает как лут в публичном квесте, третья – при штурме крепости… Волей-неволей тебе придется разнообразить свою игру, и в итоге даже при желании ты не сможешь назвать ее скучной.

ГЕЙМПЛЕЙ НЕ ДЛЯ ВСЕХ

Весь этот материал затевался с одной целью: изложить взгляд на Warhammer Online, не искаженный флером новизны и скорректированный после пары месяцев наблюдения за проектом. Одним из самых интересных открытий, сделанных нашей редакцией по истечении этих месяцев, стало то, что вышеназванные

аспекты игры, только на описание которых мы сейчас вбухали три разворота, едва ли займут половину времени, проводимого тобой в Warhammer Online, если ты не станешь гнать к максимальному уровню, а попробуешь играть вдумчиво, изучая игровой мир и вчитываясь в его историю (в магазины игра поступит с полностью локализованными диалогами, так что ты сможешь насладиться и высокопарными изречениями эльфов, и маловразумительной болтовней гоблинов). На первый взгляд в этой игре особенно нечего изучать: зоны относительно маленькие, опыт зарабатывать довольно просто, и, выполнив все квесты в зоне, ты можешь смело двигаться в следующую, к новым победам и наградам. Но в таком режиме ты просвистишь до максимального уровня за какие-то 2-3 месяца и обнаружишь, что тебе совсем нечем заняться. И это все? Меж тем в Warhammer Online предусмотрен еще один, совершенно потрясающий способ времяпрепровождения, который, впрочем, далеко не каждый современный поклонник MMO-игр способен оценить: здесь можно вовсе отложить прокачку и зарабатывание быстро устаревающих шмоток в сторону и заняться получением бесполезных, но забавных наград. Мы говорим о наградах за пополнение Тома знаний (в английской версии – Tome of Knowledge). С самого начала игры даже за самые пустяковые свои достижения ты неожиданно начинаешь получать награды и титулы. «Добавил 25 друзей», «умер от руки охотника на ведьм», «убил 100 пауков»... Если открыть окно Тома и немного углубиться в вопрос – делаешь потрясающее открытие: к каждому без исключения типу монстров, локации, персонажу здесь прикручена целая линейка необычных заданий вроде изучения места обитания или помощи определенному персонажу, совершая которые ты просто зарабатываешь ничего не значащие награды и делаешь доступными новые задания. Оказывается, на каждой карте есть около дюжины мелочей, к которым тебя не могут привести ни квесты, ни какая-либо другая сила, кроме твоего собственного любопытства, и каждая из них все-таки стоит того, чтобы ее найти. Затонувший дварфовский пароход, подплыв к которому ты получаешь текст о его драматической гибели. Стена камина, за которой спрятан хрустальный череп, при активации дающий советы по поиску прочих скрытых

Фактически вместо одного механизма прокачки нам предлагают сразу несколько.

локаций. Пасущийся в сторонке монстр, за убийство которого дают жетон, позволяющий купить в столице какой-нибудь классный трофей, украшение твоего персонажа… Бездна контента, предназначенная специально для того, чтобы удовлетворить твое желание узнать больше о мире игры и сделать общение с ним еще чуточку приятнее.

МНОГОГРАННЫЕ ЛИЧНОСТИ

Развитие персонажа разбито на множество небольших, но чрезвычайно увлекательных кусочков. Фактически вместо одного механизма прокачки нам предлагают сразу несколько. Три, а может быть, пять… Зависит от методики подсчета. Прежде всего, у персонажа есть в общем и целом знакомые нам по World of Warcraft или Age of Conan три закладки «специализаций», прокачивая одну из которых ты усиливаешь одну из групп навыков, а при желании получаешь новые способности. При желании – потому что каждое следующее очко развития можно вложить или в дальнейшее усиление линейки, или в покупку скилла, до которого ты дорос. Примечательно, что основную массу навыков ты получаешь вовсе не через прокачку одной из линеек – они просто покупаются у NPC-тренера! Таким образом, с одной стороны, каждый персонаж уникален и может похвастаться парой присущих только ему трюков, а с другой – фокусирование на какой-то одной специализации не лишает широкого спектра других навыков – они у тебя просто не такие сильные.

К уровням, зарабатываемым в PvP (если ты забыл, это режим «игрок против игрока», другими словами, открытое противостояние персонажей), прилагается еще одно, совершенно новое дерево скиллов, на сей раз в основном пассивных. Увеличить этот показатель, увеличить тот, получать больше золота с убитых монстров, зарабатывать больше опыта в PvP – такого плана усовершенствования можно произвести со своим персонажем здесь.

Но и это не все. Существуют награды за пополнение упомянутого выше Tome of Knowledge – приятные мелочи вроде уменьшения радиуса, на котором тебя замечают монстры определенного типа.
Мало того, зарабатываемые такими разнообразными путями усовершенствования делятся на четыре основных типа: пассивные навыки (просто делают тебя сильнее в чем-то), активные навыки (жмешь кнопку – бьешь врага по морде), тактики (что-то вроде пассивных навыков с той разницей, что ты можешь активировать лишь ограниченное число этих усилений) и способности, активируемые при достижении определенного уровня «морали», растущей, когда ты активно участвуешь в битве.
На первый взгляд все чудовищно запутанно, на деле ты получаешь вместо одной линии развития персонажа и управления им несколько более простых, зато совершенно разных. В итоге каждый персонаж становится абсолютно уникальным, а игрок получает безграничный простор для выискивания выигрышных комбинаций всех этих многочисленных и действующих одновременно механик.

HERE TO STAY

Традиции Dark Age of Camelot (а именно отсюда Mythic позаимствовала львиную долю решений) на удивление гармонично легли на вселенную Warhammer – мы получили не только бесконечно увлекательную, но и практически во всем новаторскую игру, даже несмотря на то что на первый взгляд Warhammer Online выглядит как классическая MMORPG. Нет, сейчас она не может всерьез конкурировать с World of Warcraft (если уж действительно решать, кто круче) – игра только что запустилась и пока внимание ее создателей доставалось скорее механике, чем игровому миру. Но уже сейчас можно с уверенностью сказать, что пережить она сможет многих и многих своих современников. **PG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	9.5
ГРАФИКА	9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	9.5
ИНТЕРФЕЙС	8.0

Свежая и действительно интересная игровая механика, фирменный стиль Warhammer, неплохое графическое исполнение. А орки то, орки! Настоящие очаровашки.

Многочисленные недоработки на старте проекта, внушительные системные требования.

9.0

Не только «Blizzard» теперь равняется сочетанию «отличная MMO». Поверь, у Mythic еще есть чем удивить.

MAFIA WARHAMMER

Миру Warhammer 25 лет, а это значит, что он невероятно древний. За четверть века в него вкачано чудовищное количество творческой энергии многочисленных разработчиков настольных стратегий и настольных ролевых игр из Games Workshop. Описаны тысячи лет его истории, миллионы – предыстории. Составлены подробнейшие географические карты. Культура, религия, экономика и (естественно) военное искусство десятков рас и народов охарактеризованы в достаточной степени, чтобы у игроков были и ответы на вопросы, и пространство для воображения. Кодифицированной информации (поверь, это не худший перевод английского слова lore), тем не менее, достаточно, чтобы свести с ума игрока, начинающего играть в Warhammer Online с нуля, без предварительного знакомства с миром, выдержанным, если верить любителям классифицировать все подряд, в стиле «готического фэнтези».

Не беспокойся, все подробности истории Империи, начиная с ее основания Сигмаром (Sigmar, вождь племени, выбившийся в императоры и впоследствии в боги), причины давней и неутихающей ненависти, которую Темные эльфы питают к Высшим, масса занимательной информации о местной фауне и многое, многое другое – все это будет тебе преподано постепенно, с помощью Tome of Knowledge, растущей сообразно твоим исследовательским усилиям энциклопедии (и квестового журнала по совместительству). Так вот, о «готическом фэнтези»: это смесь жанра, который сформировал Дж.Р.Р. Толкиен с так называемой готической литературой. Как ни странно, прилагательное «готический» в увлекательном мире книг означает почти то же самое, что и в современной подростковой культуре. То есть следующие постулаты: 1) life is pain, 2) все кончается плохо. Ярчайший представитель готической литературы – непризнанный отец тентакль-прона Х.Ф. Лавкрафт (Howard Phillips Lovecraft). Ярчайший представитель «готического фэнтези» – англичанин Майкл Муркок (Michael Moorcock), которого его соотечественники, создатели Warhammer, фанатично обожают, беззастенчиво посвящая ему свой мир («Это Муркок во всем виноват!») и именуя в его честь одного из меньших богов Хаоса, Мо'ркка (Mo'rckk; не путать с Морком (Mork)). Порядок и Хаос (а не Добро и Зло) как вечно соперничающие начала, разъедаемые собственными пороками герои, похожесть фэнтезийного мира на Землю – все это в Warhammer от Муркока.

И еще – юмор, что чернее сатиры. Например, у родившегося во время Второй мировой Муркока в цикле романов про Рунный посох главный (и скорее положительный) герой – немец,

а в родной Англии (Гранбретании) базируется Темная империя. Заправляющие в ней всем порочные аристократы чрезвычайно напоминают Темных эльфов из Warhammer, а бессмертный Бог-Император сидит в поддерживающей его жизнь Тронной Сфере… Так вот, в Warhammer Империя, выступающая за Порядок, – это не очень сильно искаженная Германия времен позднего Средневековья. Окутанный туманами Альбион (местная Британия), куда игра пока попасть не позволяет, – жуткое место, населенное гигантами и дикарями с раскрашенными синей краской мордами. Смешно только для немцев и англичан? Русских немало повеселит знаменитое ледяной магией государство Кислев (Kislev), посетить которое в Warhammer Online уже можно; одна из игровых зон – загаженный наступающими ордами Хаоса город Прааг (Praag). Игроки в Warhammer Online, сделавшие предзаказ Red Alert 3 (у игр один издатель – EA), получили для своих персонажей шлемы кислевитских коссаров (Kossars; казаки/гусары). Шлем – шапка-ушанка с красной звездой во лбу – позволяет превращаться в медведя. Чудесно!

Раз уж мы упомянули Бога-Императора, подключенного к системе жизнеобеспечения… Вопрос о том, какой мир Warhammer первичнее – Warhammer Fantasy или футуристический Warhammer 40.000, – неразрешим. С од-

ной стороны, фэнтезийный сеттинг создан на четыре года раньше. С другой стороны, Games Workshop впоследствии опровергла намеки, что фэнтези-планета находится в Глазе ужаса (Eye of Terror) – области внутри Млечного Пути, в которой существуют миры-гротески, искаженные Земли для перешедших на сторону Хаоса детей Императора человечества. С третьей стороны, расы сеттингов очень похожи – зеленокожие (Greenskins; орки и гоблины) везде бесполы, при том, что именуют себя «п'цанами» (da boyz), только что в Warhammer Fantasy нет аналогов тиранидов и тау (с ними, впрочем, жизнь имперцев, кислевитов, бретонцев и прочих людей стала бы совсем невыносимой). С четвертой стороны, больше всего похожи друг на друга тут и там четыре бога Хаоса – и в этом, наверное, есть глубинный смысл. Хаос безбрежен, иррационален и непостижим.

И еще Хаос заманчив и притягателен. В основе игровой механики Warhammer Online лежит RvR (Realm vs Realm): PvP-резня влияет на принадлежность игровых зон, через которые проходит настоящий фронт. На момент написания материала на большинстве игровых серверов силы Разрушения (Destruction) медленно, но верно берут верх. Скоро, захватив Ултуан (Ulthuan; земля Высших эльфов, соответствует Атлантиде нашего мира), горные твердыни дварфов и имперские земли, орки, гоблины, эльфы-садисты и обросшие престижными щупальцами от бога перемен Тзинча (Tzeentch) варвары в прикипевшей к коже демонической броне обрушатся на имперскую столицу Альтдорф (Altdorf) и будут грабить ее несколько дней. Возможно, защитников Порядка подтачивает то, что в мире Warhammer за «хороших» играть мотивационно тяжело. Альтдорф не похож на Стормвинд, столицу человечества и его союзников в WoW, – это не городок с открытки, где только что дварфы чуть-чуть портят экологическую обстановку. Это здоровенный, грязный и мрачный средневековый город, где в кабацкой драке могут проломить голову, где легко сгинуть даже в переулке и вовсе необязательно спускаться для этого в канализацию, кишащую скейвенами (Skaven; здоровенные разумные крысы). Что до столицы Хаоса, Неизбежного города (Inevitable City), то он максимально, откровенно, навязчиво ужасен – и именно поэтому его хочется увидеть.

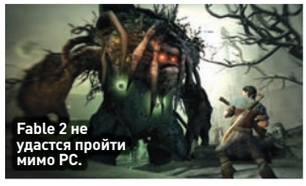
А заодно пройтись по Пустошам хаоса (Chaos Wastes) – огромным территориям вокруг Северного полюса. Естественно, в Warhammer Online доступна небольшая их часть – поэтому знатоки Warhammer, навоображавшие себе зараженную Хаосом, населенную демонами и мутантами тундру самостоятельно, могут себя успокаивать тем, что в такой большой и изменчивой земле их видение тоже где-то существует… если, конечно, их видение – не лед, прорастающий клыками. Создателей Warhammer Online нисколько не пугает и не смущает огромность попавшего в их творческое распоряжение мира. Названия серверов манят и обещают – Bretonnia, Lustria… Есть шансы на то, что с выходом дополнений к Warhammer Online мы сможем увидеть и Францию, перемешанную с Британией артуровских легенд (дева Озера, верные ей чародейки, двинутые на подвигах рыцари, чрезвычайно забитое и угнетенное крестьянство плюс лесные эльфы себе на уме), и Южную/Центральную Америку, где вместо инков, ацтеков и майя живут культурно близкие им разумные ящеры – причем не просто так живут, а с высокой миссией противостоять Хаосу, возложенной на них Древними (The Old Ones), построившими магические порталы на полюсах. Хаос просочился через порталы, направленная эволюция местных видов оказалась под угрозой, Древние смогли заточить Хаос в холодных местах… (вырабатывай свое видение хаотической Антарктиды, населенной Демоническими мутировавшими пингвинами; если ты фанат Warhammer – не обижайся, пожалуйста). А ты знаешь, что Наггарот (Naggaroth), колонизированный Темными эльфами, расположен там же, где в нашем мире находится Северная Америка, и кровожадные американцы, полагающие бога войны своим личным спасителем, отправляются на огромных кораблях к другим материкам… нет, не за нефтью, за рабами? А ты знаешь, что великая Катайская (Cathay) стена оберегает Поднебесную от посягательств зеленокожих ханов? А ты знаешь, что древний злобный народ Курган (Kurgan; к нему принадлежал главный антагонист из фильма «Горец») в этом мире живет, здравствует и набегает? Кстати, в мире Warhammer здравствуют и древние египтяне (впрочем, «здравствуют» – не совсем корректный термин для нежити). Warhammer неисчерпаем; дыхание этого мира (и не только магический ветер с полюса) ты почувствуешь в Warhammer Online. **PG**

ТЕКСТ: ИВАН ГУСЕВ

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Джейк Гилленхаал, актер, исполнитель роли принца Персии

Многие обратили внимание, что я накачал мышцы для съемок в фильме «Принц Персии». А куда мне было деваться? Так было нужно. В этом фильме столько всяких акробатических трюков: паркур, миллион разнообразных прыжков, даже бег по стенам. Чтобы зритель поверил, что я действительно такой сильный и ловкий, пришлось здорово потрудиться в спортзале. А что, разве я плохо сейчас выгляжу?



Fable 2 не удастся пройти мимо PC.

Ролевая игра Fable 2, появившаяся осенью на консоли Xbox 360, уже разошлась тиражом в 1.5 миллиона экземпляров. Памятуя о том, что первая часть пусть и с годовым опозданием, но все-таки появилась на PC, персональщики нетерпеливо спрашивают: «Когда?» По слухам, пришедшим из Германии, со ссылкой на проверенный источник в Lionhead Studios, ждать придется даже меньше, чем мы предполагали. Появление PC-версии пророчат в первом квартале 2009 года. Нам, впрочем, кажется, что Fable 2 вряд ли выйдет раньше осени.

ФАКТ

4 процента игр

приносят существенную прибыль (по данным делового журнала Forbes)

MIDWAY ПРОДАЛИ ЗА КОПЕЙКИ

Даже Mortal Kombat vs. DC Universe не спасла Midway.

Wheelman выходит 20 февраля.

Мы уже не раз писали о плачевном состоянии дел в издательстве Midway Games. Компания стремительно шла ко дну: годовые убытки перевалили за 150 миллионов долларов, закрыты несколько студий, уволены сотни сотрудников. Midway даже отказалась от создания игр по лицензиям NBA и телеканала Cartoon Network (и была оштрафована за преждевременное прекращение контракта). В прежние времена долги издательства гасил его главный акционер – 85-летний Саммер Редстоун (Sumner Redstone), однако из-за мирового экономического кризиса он не смог дальше дотировать игровую компанию. Midway продали за смешные деньги – 100 тысяч долларов. Нет, мы не ошиблись в количестве ноликов. Редстоун продал свои акции по $0.0012 штучка. Новым хозяином Midway стал частный инвестор Марк Томас (Mark Thomas). Ему принадлежит 87-процентный пакет акций. В ближайшее время Томасу предстоит рассчитаться с кредиторами компании (ее долги составляют 70 миллионов баксов).

А вот что будет дальше – неизвестно. Одни эксперты утверждают, что в 2009 году благодаря новой части Mortal Kombat, а также экшенам Wheelman и This Is Vegas издательство выйдет в плюс. Другие уверены: Midway уже ничто не спасет.

Кстати, акции Midway хотят снять с нью-йоркской биржи – больно уж они дешевы.

TONY HAWK: ТОЛЬКО БЕЗ РУК!

Modern Warfare ждет сиквел.

Серию Tony Hawk снова хотят сделать модной.

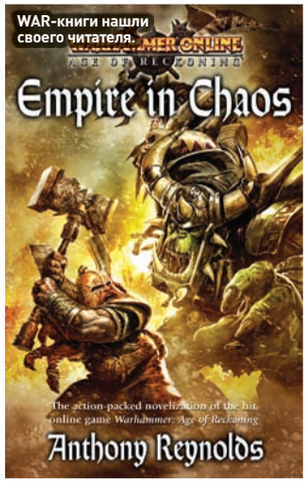
В ходе закрытой презентации в Нью-Йорке стали известны проекты, на которые издательство Activision Blizzard делает ставку в 2009 году. Главная новость: под Рождество выйдет Call of Duty: Modern Warfare 2, сиквел самой кассовой игры серии. Шутер разрабатывает студия Infinity Ward. Авторы недавней Call of Duty: World at War – команда Treyarch – уже корпят над CoD-игрой, релиз которой намечен на 2010 год.

Кардинальные перемены ждут серию имени Тони Хока. В скейтборд-симулятор под кодовым названием Tony Hawk's Adrenaline ты сможешь играть… без рук. Разработчики воспользовались опытом создателей игр Guitar Hero и Wii Fit и решили сделать уникальный контроллер. Он выполнен в виде скейтборда и будет продаваться вместе с игрой. Становишься на него, и от того, насколько грамотно ты перераспределяешь свой вес на доске, зависит успех в Tony Hawk's Adrenaline. Идея, безусловно, интересная, главное, чтобы не подкачала реализация.

Также Activision Blizzard работает над двумя гоночными играми. Одна из них в духе Mario Kart, в другой же за рулем будет сидеть сам Джеймс Бонд.

Анонс Homeworld 3 неизбежен!

Ходят упорные слухи о том, что студия Relic Entertainment работает над космическим симулятором Homeworld 3. Все предпосылки для этого есть. В 2007 году, когда компания THQ приобрела Relic, она также выкупила у Vivendi Games права на серию. Сейчас студия занята Warhammer 40.000: Dawn of War 2, работа близится к завершению. «Мы рады, что у нас есть права на Homeworld, – сказал недавно главный дизайнер Dawn of War 2 Джонни Эбберт (Jonny Ebbert). – Да, мы всерьез задумались о продолжении Homeworld. Это была наша первая игра, и она занимает особое место в наших сердцах».



WAR-книги нашли своего читателя.

Издательство Electronic Arts старается поддерживать свои игры выпуском печатной продукции. Недавно в магазинах появился комикс в твердой обложке Dead Space, рассказывающий предысторию сам знаешь какой игры. А весной выходит роман Dark Storm Gathering – уже вторая книга, написанная по мотивам онлайновой ролевки Warhammer Online: Age of Reckoning. Первый роман (Empire in Chaos) имел большой успех, и серию решили продолжить. Книга написана оксфордским автором Крисом Райтом (Chris Wraight), который утверждает, что написать историю во вселенной WAR всегда было его заветной мечтой.

ХОДЯТ СЛУХИ

ASSASSIN'S CREED 2 ЖДЕТ РЕВОЛЮЦИЯ

На смену крестоносцам придут якобинцы?

Альтаир не вернется в Иерусалим.

Экшен Assassin's Creed, посвященный кровавым приключениям бесшумного убийцы Альтаира, разошелся по свету тиражом свыше 6 миллионов экземпляров. Естественно, никто не сомневался, что издательство Ubisoft затеет сиквел. Как недавно сообщил глава компании Ив Гильмо (Yves Guillemot), разработка Assassin's Creed 2 в самом разгаре. Над ней трудятся парни из студии Ubisoft Montreal, та же команда, что подарила нам неплохую первую часть. И хотя Гильмо заверил, что игра появится в магазинах только тогда, когда в издательстве почувствуют, что народ истосковался по Assassin's Creed, эксперты прогнозируют выход проекта в конце 2009 года.

В сиквеле не нашлось места крестоносцам. Благодаря хитрой сюжетной закавыке разработчики могут выбрать для игры практически любой сеттинг. Многие полагали, что местом действия на этот раз станут античный Китай или феодальная Япония. Впрочем, если верить аналитику Майклу Пактеру (Michael Pachter) из уважаемой компании Wedbush Morgan Securities, события игры разворачиваются в конце XVIII века, в годы Великой французской революции. Вспоминай: взятие Бастилии, казнь Марии-Антуанетты, террор Робеспьера… К сожалению, Пактер не разглашает свои источники, а Ubisoft отказалась комментировать слух.

ЛАРА КРОФТ ИЩЕТ НОВОГО ГОСПОДИНА

Серия Tomb Raider – лакомый кусочек для покупателей.

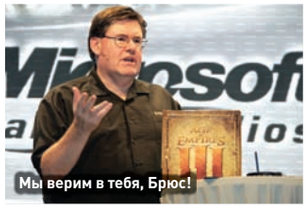
Скоро у 47-го поменяется заказчик.

За минувший год акции издательства SCi Entertainment подешевели на 92 процента. Компания, чья стоимость еще недавно составляла около миллиарда евро, сейчас не стоит и 50. Не удивительно, что снова пошли слухи о ее продаже. В качестве заинтересованных сторон называют Ubisoft, Electronic Arts и американский медиахолдинг Time Warner. По неподтвержденной информации, переговоры находятся в ранней стадии, и пока непонятно, кому будет отдано предпочтение. Тем не менее эксперты ставят на Time Warner, поскольку игровое подразделение компании (Warner Brothers Interactive Entertainment) уже владеет 16-процентным пакетом акций SCi. В свое время британская компания купила издательство Eidos Interactive. Скептики посмеялись: мышь проглотила слона! Они не сомневались: SCi урвала слишком большой кусок и не сможет его переварить. Похоже, они оказались правы. Только за последний год в SCi были уволены сотни сотрудников и закрыты 14 проектов. Тем не менее компании принадлежат права на серии Tomb Raider и Hitman, на которые и зарятся потенциальные покупатели.

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Сигурни Уивер, сержант Рипли в киносаге «Чужие»

Как-то раз ко мне обратились люди из крупной компании и предложили озвучить сержанта Рипли в видеоигре. Мне дали почитать сценарий, и я удивилась: почему Рипли только убивает чужих и ругается матом? Я не монашенка и не ханжа, но Рипли была неверно отображена в игре! Я отказалась. Слышала, сейчас делают игру по мотивам «Охотников за привидениями», но мне почему-то не предложили роль.



Мы верим в тебя, Брюс!

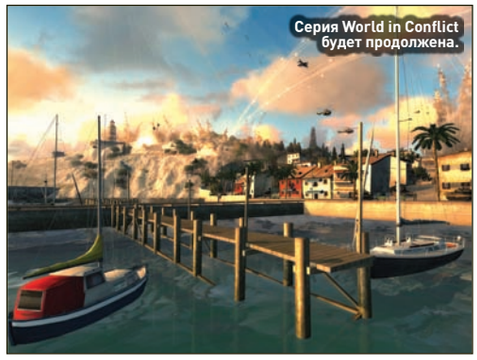
Брюс Шелли (Bruce Shelley) попал в Зал славы Академии интерактивных искусств и наук (AIAS). К лику «святых» его причислили за участие в создании трех выдающихся игровых серий: Civilization, Railroad Tycoon и Age of Empires. Шелли попал в хорошую компанию: в Зале славы помимо него еще 11 знаковых гейм-дизайнеров, включая Питера Молине (Peter Molyneux), Уилла Райта (Will Wright) и Сида Мейера (Sid Meier). Свою награду Брюс Шелли, ныне пенсионер, получит 19 февраля в Лас-Вегасе в ходе церемонии Interactive Achievement Awards.

ФАКТ

$50 МЛН

выделило правительство США на создание тренировочных игр для армии

UBISOFT КУПИЛА MASSIVE



Серия World in Conflict будет продолжена.

Massive сделала себе имя на серии Ground Control.

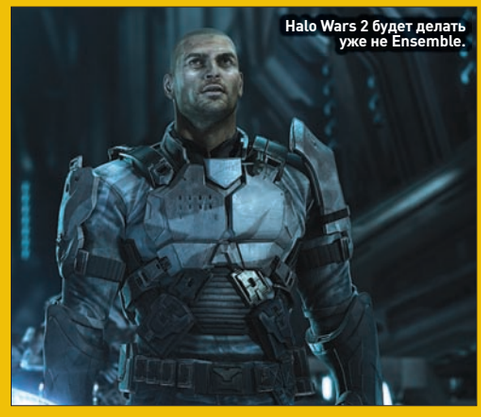
После выхода в 2007 году коммерчески успешной стратегии World in Conflict казалось, что ее создателям нет причин беспокоиться о будущем. Как бы не так! Издательство Vivendi Games, владевшее студией Massive Entertainment, неожиданно объединилось с Activision. Шведской команде не нашлось места в могучем конгломерате. Боссы Activision Blizzard решили не выпускать дополнение World in Conflict: Soviet Assault.

По счастью, на Massive Entertainment положил глаз другой издатель – Ubisoft. Компания купила студию у Activision Blizzard за пока неназванную сумму. Ubisoft также приобрела права на серию World in Conflict, так что есть все основания считать, что дополнение Soviet Assault будет доделано и выпущено в свет.

Впрочем, как признался глава французского издательства Ив Гильмо (Yves Guillemot), Massive куплена вовсе не из-за умения ее разработчиков делать хорошие RTS. Ubisoft планирует переориентировать команду на создание онлайновых игр. Сначала, дескать, пусть потренируются на совсем простеньких MMO наподобие тех, что дюжинами клепают в Китае. Потом же, когда придет опыт, шведов усадят за серьезные онлайновые проекты, причем в жанре не только RPG, но и RTS. Такое впечатление, будто Ubisoft мечтает сделать из Massive свою Blizzard.

НЕ ЖДИ HALO WARS НА PC

Halo Wars останется консольным эксклюзивом.



Halo Wars 2 будет делать уже не Ensemble.

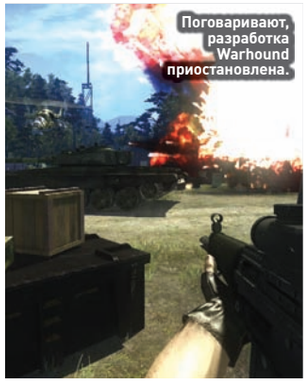
Студия Ensemble завершает работу над консольной стратегией Halo Wars. Игра создается авторами знаменитой RTS-серии Age of Empires, и не удивительно, что многие геймеры рассчитывают когда-нибудь увидеть PC-версию «Войн». Однако главный дизайнер Halo Wars Грэм Дивайн (Graeme Devine) уверяет: шансы дождаться порта близки к нулю.

– PC-версия не выйдет никогда! – говорит Дивайн. – Вся затея как раз и заключалась в том, чтобы перенести RTS на Xbox 360 и приучить к геймпаду. Мы никогда не думали о портировании проекта на персоналку. Halo Wars – это консольная игра, и пусть она такой и остается. Вместо порта мы бы с большей радостью занялись разработкой Halo Wars 2.

Как ты, наверное, знаешь, в сентябре прошлого года корпорация Microsoft, владеющая Ensemble, приняла решение закрыть студию. Однако уже создана новая компания, куда перешло около половины сотрудников «Ансамбля». Microsoft подписала с ней договор на техподдержку Halo Wars. Также ведутся переговоры о дальнейших проектах. Надеемся, они не будут консольными эксклюзивами.

Square наняла Supreme Commander.

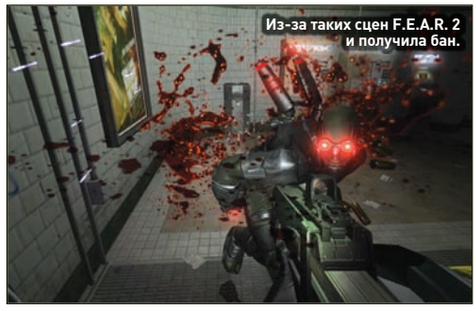
Японская компания Square Enix, чьи доходы на родине падают, решила переориентироваться на западный рынок. Президент издательства Йоичи Вада (Yoichi Wada) уже не раз говорил, что Япония утратила лидерство в игровой индустрии и нужно осваивать новые рынки. Слова не расходятся с делом. Square Enix открыла студию в Калифорнии, которая займется созданием оригинальной игры. Во-вторых, компания выступит издателем стратегии Supreme Commander 2 (договор с Gas Powered Games уже подписан). В-третьих, по слухам, Square Enix присматривается к британской SCi Entertainment – не купить ли?


Поговаривают, разработка Warhound приостановлена.

Польская студия Techland, знакомая геймерам по экшену Call of Juarez, объявила, что шутер Warhound не стоит ждать в ближайшие месяцы. Игра должна была появиться в продаже еще под Рождество 2008-го, однако разработчики столкнулись с рядом проблем. Их движок Chrome Engine никак не желает работать на консоли PlayStation 3. Кроме того, Techland занята секретным проектом, который анонсирует в ближайшем будущем. Что же касается шутера о наемниках Warhound, то новая дата релиза не известна. Сказано только, что игра, впервые представленная публике три года назад, выйдет «не скоро».

СКАНДАЛ МЕСЯЦА

АВСТРАЛИЙЦЫ БОЯТСЯ F.E.A.R. 2


Из-за таких сцен F.E.A.R. 2 и получила бан.

Silent Hill: Homecoming не пробралась в Австралию.

В Австралии зверствует цензура. Практически каждый месяц мы сообщаем о новых играх, попавших под запрет. В этом году местный рейтингующий совет Australian Classifications Board (ACB) объявил вне закона Silent Hill: Homecoming, Shellshock 2: Blood Trails, Dark Sector и Fallout 3 (последние две, правда, все-таки вышли в Австралии, но в урезанном виде). И вот пришло время новой жертвы – F.E.A.R. 2: Project Origin. Игра выходит в феврале, но до страны кенгуру не доберется: ее запрещено здесь продавать и нельзя импортировать.

Что не устроило цензоров в F.E.A.R. 2? Их напугал высокий уровень насилия. В своем отчете они жалуются на фонтаны крови, отлетающие конечности после выстрела в упор, кровоточащие стены… Все это неприемлемо для 15-летних подростков. Людей постарше подобным, конечно, не напугать, но дело в том, что в Австралии нет рейтинга «Только для взрослых» или «От 18 лет». Если игра не годится для 15-летних, значит, она будет запрещена. Подобная несправедливость не устраивает многих взрослых австралийских геймеров, и они давно жалуются, только слишком уж тихо и робко. Тем временем издатель F.E.A.R. 2 подал апелляцию на решение ACB. Вполне возможно, что игра все-таки появится в Австралии, но в «мягком» варианте.

MYST ONLINE НЕ ВЕРНЕТСЯ

И не надоело Cyan портировать Myst?

Myst Online, похоже, закрыта навсегда.

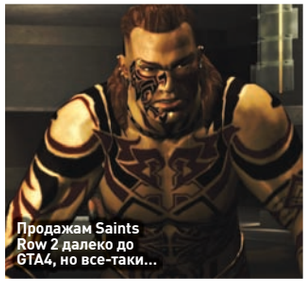
В прошлом месяце мы сообщили о слиянии двух небольших американских издательств: SouthPeak Interactive купила Gamecock Media Group. Как оказалось, это событие больно ударило по студии Cyan Worlds, создателю культовой квест-серии Myst. Дело в том, что, проверяя качество своих проектов, Gamecock регулярно прибегала к услугам тестеров Cyan Worlds. Однако теперь в этом нет необходимости (у SouthPeak есть свой тестовый отдел). Исполнительному директору Cyan Worlds Тони Фраймену (Tony Fryman) пришлось отправить на биржу труда 50 своих сотрудников. Сейчас компания занята портированием Myst на iPhone и iPod Touch.

Кстати, если помнишь, прошлой осенью Cyan Worlds получила все права на онлайновую многопользовательскую адвенчуру Myst Online. Студия обещала снова запустить серверы игры и продолжить поддержку невезучей MMO. Однако, как сообщил Тони Фраймен, сделать это не удастся. Из-за разразившегося финансового кризиса компания потеряла основного инвестора и больше не в состоянии тратить деньги на Myst Online. Видимо, над проектом тяготеет злой рок…

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Ричард Гэрриотт, создатель Ultima Online и Tabula Rasa

Сбылась мечта всей моей жизни – я побывал в космосе. Многие спрашивают: «А что ты будешь делать теперь?» Пока не могу ответить. Однако в ходе подготовки к полету у меня появились новые интересы. Именно им я и хочу посвятить все свое время. Поэтому пришлось принять непростое решение и покинуть издательство NCsoft. Спасибо команде Tabula Rasa и игрокам всего света. До свидания!



Продажам Saints Row 2 далеко до GTA4, но все-таки...

Сиквелы продаются хорошо и быстро – эту мысль подтверждают данные, распространенные издательствами Ubisoft и THQ. За первые три недели с момента выхода африканский шутер Far Cry 2 разошелся тиражом в миллион экземпляров (причем в Европе игру берут лучше, чем в Америке). У THQ показатели еще лучше: ее криминальный экшен Saints Row 2 взял планку в 2 миллиона копий, причем всего за две недели в продаже. Не удивительно, что сейчас в разработке находятся и Far Cry 3, и Saints Row 3.

ФАКТ

$2.1 МЛН

заплатит режиссер Far Cry Уве Болл за нарушение контракта с бизнес-партнером

GEARBOX НЕ ЗАБЫЛА ПРО «ЧУЖИХ»

«Братья по оружию» подвели Gearbox.

Вся надежда на Borderlands.

2008-й оказался неудачным годом для техасской студии Gearbox Software. Продажи шутера-долгостроя Brothers in Arms: Hell's Highway оказались куда ниже прогнозированных – в США игра даже не попала в TOP10. Провал полный! Еще хуже публика приняла консольную ритм-игру Samba de Amigo – американский тираж за первую неделю оказался меньше 10 тысяч. Не удивительно, что в Gearbox начались сокращения. Было уволено около 30 сотрудников. Также пошли слухи, что прекращена разработка Aliens: Colonial Marines – шутера по мотивам культового фильма Джеймса Кэмерона «Чужие». Президент Gearbox Рэнди Питчфорд (Randy Pitchford) признал факт сокращений, произнеся совершенно невнятную речь о необходимости перемен. Он также опроверг информацию о закрытии Aliens: Colonial Marines, но углубляться в детали не стал. Поговаривают, проект временно заморожен и ни при каких обстоятельствах не появится в магазинах в I квартале 2009 года, как было обещано раньше.

Сейчас все силы Gearbox брошены на создание постапокалиптического экшена Borderlands. Также, по слухам, именно далласской студии Microsoft поручила разработку шутера Halo 4. Надеемся, будущие проекты компании ждет коммерческий успех. В противном случае долго Gearbox не протянуть.

ГЕЙМЕРЫ НЕДОВОЛЬНЫ GTA4

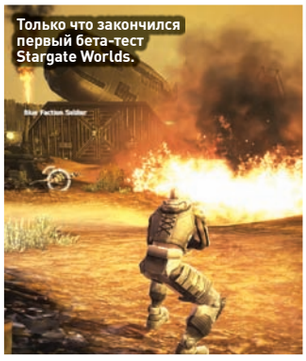
PC-версия GTA4 оказалась «капризной особой».

Никто не нравится SecuROM.

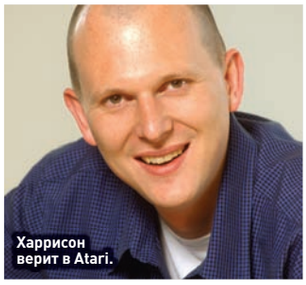
В декабре экшен Grand Theft Auto 4 наконец-то вышел на PC и был встречен... волной негативных отзывов. Оказалось, игра портирована не лучшим образом: тормозит даже на мощных конфигурациях, вылетает в систему, пропадают текстуры. Разработчики из Rockstar признали, что у «малого числа пользователей» есть проблемы, и пообещали все исправить патчами. Служба техподдержки также не рекомендовала ставить настройки игры на максимум, поскольку этот уровень детализации якобы предназначен для компьютеров будущего.

Возмущение геймеров вызвало и решение издательства Take-Two Interactive использовать в GTA4 непопулярную систему защиты от нелегального копирования SecuROM. На сайте Amazon рейтинг игры на момент написания этой заметки составлял 1.5 звезды из пяти. Все колы были поставлены исключительно из-за SecuROM. Кстати, издательство Electronic Arts, использовавшее ту же систему защиты в Spore, уже получило три вызова в суд. Геймеры жалуются, будто бы SecuROM вредит работе компьютера и ее невозможно полностью удалить. Take-Two следует быть начеку.

ХОДЯТ СЛУХИ


Только что закончился первый бета-тест Stargate Worlds.

Разработчикам онлайновой ролевой игры Stargate Worlds не платят зарплату. Разозленные сотрудники Cheyenne Mountain Entertainment даже создали специальный сайт, оповещающий о сроке задержки. Он размещается по адресу: www.days-since-cheyenne-mountain-employees-have-been-paid.com. На момент написания этой заметки задержка составляла 23 дня. Руководство студии не стало опровергать информацию о финансовых проблемах. Да, повинились боссы, не платим зарплату. Сейчас, мол, время тяжелое, срочно ищем новых инвесторов. Несмотря на нехватку наличности, работа над Stargate Worlds пока продолжается.


Харрисон верит в Atari.

На презентации в Лондоне президент компании Infogrames Фил Харрисон (Phil Harrison) заявил, что издательство Atari еще рано хоронить. Дескать, у нее есть пара тузов в рукаве, и пора их использовать. «Дочка» Infogrames намерена выпустить продолжения популярных ролевых серий Baldur's Gate и Neverwinter Nights, а также создать еще несколько игр, основанных на правилах ролевой системы Dungeons & Dragons. Мощную линейку ролевых игр Atari хочет «разбавить» сиквелом гоночного хита Test Drive Unlimited. Увы, детали проектов станут известны не раньше чем через год.

ГАРРИ ПОТТЕР ЛЮБИТ LEGO

LEGO Batman – лучший подарок ребенку.

Гарри Поттер уже давно работает конструктором.

В конце прошлой осени британская киноакадемия BAFTA признала экшен LEGO Batman лучшей детской игрой 2008 года. Получая награду, один из руководителей студии Traveller's Tales – Джонатан Смит (Jonathan Smith) сказал, что компания уже взялась за следующую игровую LEGO-адаптацию, которая выйдет в течение ближайшего года. Причем это не «Звездные войны», не «Индиана Джонс» и не «Бэтмен», а совершенно новый проект по всем известному франчайзу. По слухам, следующей игрой Traveller's Tales станет LEGO Harry Potter. Причем в качестве основы разработчики берут не фильмы (права на создание игр по мотивам фильмов о Поттере принадлежат Electronic Arts), а книги госпожи Ролинг. Летом выходит очередная картина цикла – «Гарри Поттер и принц-полукровка». Не исключено, что Traveller's Tales попытается успеть к премьере фильма. Вот только не скажется ли спешка на качестве проекта? Сами разработчики уверяют, что владелец студии – кинокомпания Warner Bros. не пытается в легкую срубить бабла и никогда не торопит игроделов. Им дается столько времени, сколько нужно для создания качественной семейной игры.
Также стало известно, что планы Traveller's Tales расписаны на несколько лет вперед, и нас ждет еще немало LEGO-игр. Кто бы сомневался...

ДА ПРИДЕТ ТЕРМИНАТОР!

«Терминатор 4» – один из главных блокбастеров 2009 года.

Работа над игрой должна уже близиться к концу, а мы еще не видели скриншотов.

В ноябре 2007 года медиакомпания The Halcyon Company объявила о создании игрового подразделения, сфокусированного на адаптациях фильмов. Предполагалось, что первыми проектами дивизиона станут игры по мотивам «Бегущего по лезвию бритвы» и «Терминатор». Что сейчас происходит с Blade Runner, не ясно, а вот игра о войне людей с роботами уже в разработке. И даже близка к релизу. Как стало известно, экшен от третьего лица Terminator Salvation: The Future Begins выйдет одновременно с премьерой картины «Терминатор 4: Да придет спаситель» (22 мая 2009 года). Игра создается шведской студией GRIN, известной тебе по двум частям Tom Clancy: Ghost Recon Advanced Warfighter и платформеру Bionic Commando Rearmed.
В Terminator Salvation ты будешь играть за Джона Коннора, возглавившего борьбу с армией роботов после ядерной войны. Детали проекта хранятся в секрете, однако послужной список GRIN позволяет надеяться, что на этот раз нас ждет приличный экшен во вселенной «Терминатора», а не дешевая халтура. Издателем выступает Warner Bros. Interactive Entertainment.

ЛЮДИ ГОВОРЯТ

Джефф Джонс, сценарист DC Universe Online

DC Universe Online выйдет в начале 2010 года. Может быть, если повезет, в конце 2009-го. Я сочинил общий сюжет игры и обозначил, как геймер попадает в мир DC Universe Online, как он путешествует между разными зонами этой вселенной. Разумеется, я работал над сценарием и диалогами не в одиночку. Если бы мне велели одному писать все тексты для MMORPG, я бы предпочел спрыгнуть с крыши.

Немцы без ума от Drakensang.

В декабре состоялась церемония награждения German Developer Awards, на которой чествовались лучшие немецкие игры и разработчики. Больше всех наград собрала студия Crytek. Благодаря Crysis и Crysis Warhead она победила в номинациях «Лучшая немецкая компьютерная игра», «Лучший игровой дизайн» и «Лучшая графика». Crytek также признали студией года.
Три почетные награды достались ролевке The Dark Eye: Drakensang. Проект Radon Labs победил в номинациях «Лучшая немецкая RPG», «Лучший сюжет» и «Лучший саундтрек».

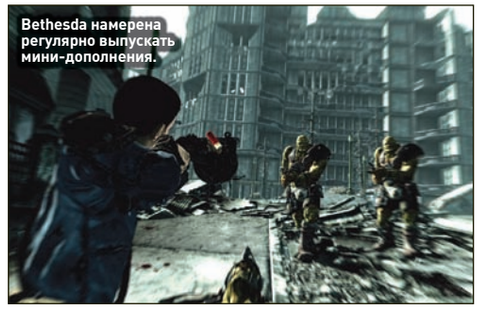
ФАКТ

53 595

мертвецов –
нужно прикончить в Left 4 Dead, чтобы открыть достижение «Геноцид зомби»

FALLOUT 3 ОБЕЗВРЕЖЕНА В ЯПОНИИ

Японцы не увидят особо жуткие анимации.



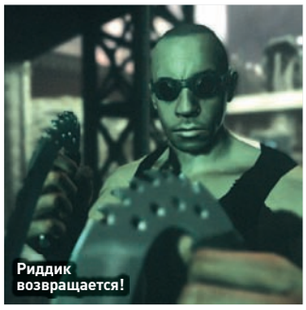
Bethesda намерена регулярно выпускать мини-дополнения.

Японскую версию ролевой игры Fallout 3 были внесены важные изменения, сделанные с учетом национальных особенностей. Чтобы не гневить жителей страны, перенесшей два ядерных удара, из игры удалили возможность взорвать городок Мегатонна, построенный вокруг атомной бомбы. Также был переименован гранатомет «Толстяк» (это кодовое имя бомбы, сброшенной на Нагасаки 9 августа 1945 года). Ну и наконец, в японской версии Fallout 3 отсутствует ряд анимаций людей и монстров (вероятно, подкорректированы сцены гибели).
Несмотря на то что в Японии RPG от Bethesda Softworks «обезвредили», она все равно сумела «взорвать» игровую индустрию. Шутка ли – в магазины по обе стороны Атлантики было отправлено 4.7 миллиона экземпляров Fallout 3. Поскольку поставки обычно базируются на предзаказах торговцев, можно предположить, что за первый месяц с момента появления игры в продаже по свету разошлось порядка 5 миллионов копий. Bethesda Softworks очень быстро стала богаче на 300 миллионов долларов. Сейчас компания работает над редактором модификаций и тремя платными мини-дополнениями к игре. Они будут распространяться через службу Games for Windows Live. Первый addon выйдет уже в январе и предоставит нам возможность сразиться с китайскими коммунистами на Аляске.

THQ ЗАКРЫЛА ПЯТЬ СТУДИЙ

Не надейся на появление Juiced 3.

Американское издательство THQ вот уже полтора года как несет убытки. Причем в последнем квартале потери компании стали катастрофическими и превысили 100 миллионов долларов. Ясное дело, пора кричать «Караул!» и что-то предпринимать.
О мерах догадаться несложно. Прежде всего руководство THQ решило сократить штат издательства на 17 процентов и закрыло 5 студий из 16. Под «снос» пошли Paradigm Entertainment, Mass Media, Helixe, Locomotive Games и Sandblast Games. Эти компании не очень хорошо знакомы геймерам, поскольку занимались в основном портированием чужих игр и разработкой проектов по лицензии «Дисней». Также сокращения прошли в Juice Games (гоночная серия Juiced), где из 40 сотрудников были уволены 30. THQ закрыла несколько игр, но ни одна из них не была анонсирована официально. Всего на биржу труда отправились 250 человек.
Руководство THQ пообещало, что отныне компания будет выпускать меньше игр, зато их качество вырастет. Вероятно, в связи с этим релиз амбициозного шутера Red Faction: Guerilla перенесен на весну.


Риддик возвращается!

Любопытные метаморфозы претерпел экшен The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena. Когда игра была анонсирована весной 2007 года, предполагалось, что это будет HD-ремейк Escape From Butcher Bay для PC и консолей нового поколения плюс немного дополнительного контента. Однако из-за смены издателей разработка затянулась, и ребята из Starbreeze Studios использовали дополнительное время, чтобы расширить бонусную компанию. Теперь Assault on Dark Athena – полноценная компания, сиквел «Хроник Риддика», а ремейк Escape From Butcher Bay стал бонусным контентом.

Petroglyph выходит в онлайн.

Около года назад пошли слухи о том, что студия Petroglyph (стратегии Star Wars: Empire at War и Universe at War: Earth Assault) намеревается попробовать свои силы в создании онлайновых игр. Недавно эта информация подтвердилась – компания анонсировала многопользовательский проект Mytheon, в котором есть элементы RTS, RPG и карточной коллекционной игры. Источником вдохновения для сотрудников Petroglyph послужили мифы народов игры. Схватки богов и разных легендарных монстров развернутся в реальном времени. Mytheon выйдет осенью и будет бесплатной.

ДРЯННЫЕ ИГРЫ ПОГУБИЛИ BRASH

Элвин и бурундуки ненавидят Brash...

...и мартышки в космосе – тоже...

Сколько времени потребуется, чтобы, имея на счету 400 миллионов долларов, разориться в пух и прах? Brash Entertainment понадобилось всего полтора года.

Компания была основана весной 2007 года главой Legendary Pictures Томасом Таллом (Thomas Tull). План был прост, как все гениальное: покупаем охапку лицензий на создание игр по мотивам будущих кинохитов, поручаем разработку сторонним студиям, финансируем разработку, быстро выпускаем, кладем выручку в банк. Схема казалась беспроигрышной, и Brash Entertainment быстро привлекла 400 миллионов долларов инвестиций. На эти деньги были куплены 40 разных лицензий. Компания запустила разработку дюжины проектов, включая игры по мотивам фильмов «Пила», «300 спартанцев», «Ночь в музее 2».

Как показали аркады Alvin and the Chipmunks и Space Chimps, контроль качества был очень низким. Из-за плохих рецензий геймеры не стали покупать игры Brash Entertainment. Не получив ожидаемого дохода, компания быстро разорилась. Сейчас она возвращает лицензии прежним владельцам и пытается рассчитаться с долгами. На Brash Entertainment уже подали в суд две студии. Денег требуют словаки из Zootfly, разрабатывавшие игру по мотивам сериала «Побег», и американцы из 7 Studios, делавшие игру по мультфильму «9».

В FUNCOM ИДУТ СОКРАЩЕНИЯ

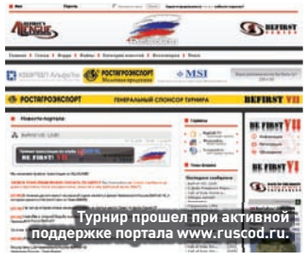
Age of Conan ждет объединение серверов.

The Secret World выйдет не раньше чем через год.

Конец 2008 года ознаменовался для игровой индустрии многочисленными сокращениями. Оно и понятно, на дворе финансовый кризис, нужно экономить. Не стала исключением и норвежская компания Funcom. В ее американском офисе было уволено 70 процентов сотрудников, то есть почти 60 человек. Как пояснено в официальном пресс-релизе, ничего страшного не произошло, а забота о сохранении прибыльности компании – естественная цель руководства любой компании.

Сейчас сложно говорить о перспективах норвежской фирмы. Онлайновая ролевка Age of Conan: Hyborian Adventures стартовала довольно успешно, однако количество подписчиков заметно снизилось (Funcom признает, что геймеры не задерживаются надолго в мире Конана). Ситуацию должен исправить выход игры в России, Польше и Корее. Компания также занята разработкой двух казуальных MMO-проектов (выйдут в конце 2009-го) и масштабной MMORPG – The Secret World (над ней трудится команда из 70 человек). Об анонсированном продолжении адвенчуры Dreamfall: The Longest Journey ничего не слышно. Впрочем, информации о закрытии проекта тоже нет.

ТЕКСТ: ВИКТОР «PROZED» БАРДОВСКИЙ



Турнир прошел при активной поддержке портала www.ruscod.ru.

BE FIRST COD4 ЗАВЕРШЕН

Несмотря на то что на прилавках уже давно лежит пятая часть знаменитой Call of Duty, киберспортсмены не спешат забывать предыдущую серию. Сетевая составляющая новой версии не пришлась по вкусу большинству ветеранов, так что было решено провести турнир под названием Be First. Нынешний турнир, уже седьмой по счету, порадовал большим призовым фондом (80 тысяч рублей) и значительным количеством именитых команд-участниц. Однако победителем стала команда Empire, которая уже давно блистает на отечественных турнирах. В финале она разделалась с парнями из клана We Don't Care. За свои заслуги «имперцы» получили 40 тысяч рублей, в то время как их оппонентам пришлось довольствоваться половиной этой суммы.

Defense of the Ancients – самая популярная модификация оригинальной Warcraft 3.

DOTA НЫНЧЕ НЕ В ПОЧЕТЕ

В последнее время наметилась четкая тенденция – большие организации резво избавляются от своих составов по Warcraft 3: Defense of the Ancients. На этот раз немецкая киберспортивная организация Mousesports решила попрощаться со своим составом в этой дисциплине, хотя совсем недавно парни из mouz.dota заняли третье место на престижном европейском турнире DreamHack Winter 2008. Но нет худа без добра – весь бывший состав Mousesports перешел под крыло интернациональной организации KingSurf.International, за которую сейчас играют и отечественные мастера, еще недавно защищавшие знамена Virtus.pro.

GAMES FEST NOVEMBER 2008 СОСТОЯЛСЯ

21–22 ноября 2008 года состоялся очередной турнир серии Games Fest, который активно поддерживают Electronic Arts и Microsoft. Мероприятие проходило по классическим правилам: раздельные турниры для профессионалов и любителей, бесплатное участие для всех и максимальное количество призовых мест. Основными турнирными дисциплинами ноябрьского этапа стали Command & Conquer: Red Alert 3 и FIFA 09.

Первый день целиком посвятили Red Alert 3. Это был первый официальный турнир, и он собрал 64 лучших игрока с C&C со всей России. Для того чтобы зрители не скучали, на сцене клуба 4GAME проходили шоу-матчи с участием звезд профессионального Warcraft, StarCraft и C&C. Команды по три человека в каждой играли друг против друга, встреча состояла из трех матчей 1x1 и одного – 2x2. В итоге чемпионами стали парни из команды C&C. Наиболее запомнилась финальная схватка команд StarCraft и C&C – она закончилась со счетом 3:1 в пользу последних, но по накалу страстей была вне конкуренции. Чемпионом общего турнира стал Coppy из Перми, который ранее отличился своими подвигами в Command & Conquer: Generals. Всего же призовых мест было восемь.

Второй день турнира отдали фанатам FIFA 09. Как обычно, соревнования прошли раздельно для профессионалов и любителей. В турнире прогеймеров все ждали очередной победы Pavjke, так как он уже дважды становился чемпионом Games Fest (в апреле и сентябре), однако на этот раз удача от него отвернулась, как, впрочем, и от двукратного вице-чемпиона Games Fest Kalinichenko. На этот раз первым стал Elber, который в финале разделался с Mel из PinCho.EA. Интересная подробность – Elber играет на клавиатуре, как и чемпион WCG 2008 Grand Final! Скажи кому такое еще полгода назад – засмеяли бы, а теперь клавиатура вновь становится серьезным профессиональным девайсом для FIFA 09.

Среди любителей FIFA 09 опять нашлись новые чемпионы – ни один из призеров этого турнира, а таковых набралось аж 16 человек, ранее не занимал призовых мест на Games Fest! Круче всех выступил Bigfather, который просто не оставил ни единого шанса никому из своих оппонентов.

Фестиваль завершился, но в наступившем году он вернется в новом, ежеквартальном формате. Хедлайнером сезона 2009 года вновь станет FIFA, но будут турниры и по Need for Speed, и по Command & Conquer, и по Battlefield, а также по многим другим играм, которые ранее были незаслуженно обделены вниманием организаторов соревнований.

Результаты турнира Games Fest November по FIFA 09 (профессионалы)

1-е место – Elber – 10 000 руб. + кубок
2-е место – Mel – 5000 руб.
3-е место – Yozhik – 2500 руб.

Результаты турнира Games Fest November по FIFA 09 (любители)

1-е место – Bigfather – 15 000 руб. + кубок
2-е место – Alti – 10 000 руб.
3-е место – Junior – 5000 руб.

Результаты турнира Games Fest November по C&C: Red Alert 3

1-е место – Coppy – 15 000 руб. + кубок
2-е место – SmurfSmurf – 10 000 руб.
3-е место – IIIkunep – 5000 руб.

Каждый удачно выступивший участник турнира получил приз!

Четверка победителей турнира по Red Alert 3.

В шоу-матче по C&C: Red Alert 3 за команду StarCraft играли известные профи Notforu (справа) и U3 из EYEsports.

В турнире по FIFA 09 приняли участие более 200 человек!

WORLD CYBER GAMES 2008

Happy – гордость России! Бронзовый призер WCG 2008 по Warcraft 3: The Frozen Throne.

Luxury – лучший из лучших корейцев в StarCraft: BW, по версии WCG.

Завершился один из самых престижных и уважаемых турниров по компьютерным видам спорта – World Cyber Games 2008 Grand Final или попросту WCG. На этот раз мировой финал прошел в Кельне. В празднике киберспорта приняли участие более 700 геймеров, прошедших отборочные соревнования в своей стране и получивших заветные путевки на финальную часть соревнований. Наши киберспортсмены также участвовали в соревнованиях – россияне пытали свои силы в Counter-Strike, Need for Speed, StarCraft, Warcraft и FIFA.

Основной турнирной дисциплиной по давно сложившейся традиции стала Counter-Strike 1.6 5x5. В финале турнира встретились такие признанные мастера, как mTw из Дании и SK-Gaming из Швеции. Встреча закончилась со счетом 2:1 по картам. Матч вышел поистине драматическим – проиграв первую карту (16:10), шведы собрались и смогли переломить исход второй встречи (14:16), однако сил на третью карту уже не осталось и в итоге датчане разгромили своих соперников со счетом 16:4. За свои заслуги mTw получила 50 тысяч долларов. Третье место досталось корейским профи из eSTRO. Что касается отечественных спортсменов, то они не смогли преодолеть групповой этап. Результат, прямо скажем, не впечатляет.

Приятно удивил российских болельщиков игрок в Warcraft 3: The Frozen Throne Happy, который умудрился занять третье место на мировом финале, обойдя многих более именитых соперников. А чемпионом WCG 2008 GF стал голландец Grubby! Таким образом, он стал двукратным чемпионом WCG и попал в Зал славы, где находятся портреты всех геймеров, умудрившихся два раза и более стать победителями турнира. Второе место досталось корейцу Moon.

Но главный сюрприз российских болельщиков ждал в номинации Need for Speed ProStreet. Все помнят, как наши виртуальные гонщики Alan и Raser завоевали золото и серебро WCG в 2006 году. В 2008 году этот успех удалось повторить! Первое место на WCG 2008 GF занял Raser, а серебро взял ProStreet. Такого успеха не ждал никто, хотя надежда теплилась у многих. Отечественные гонщики – лучшие в мире, и это чертовски приятно.

Чемпионы WCG 2008 Grand Final

1-е место Warcraft 3: TFT 1x1 – Grubby (Голландия) – $19 000
1-е место Counter-Strike 1.6 5x5 – Mortal Team Work (Дания) – $50 000
1-е место Need for Speed ProStreet 1x1 – Raser (Россия) – $10 000
1-е место FIFA 08 1x1 – BeBe (Румыния) – $14 000
1-е место StarCraft: Brood War 1x1 – Luxury (Корея) – $14 000

mTw – чемпион по Counter-Strike 1.6. Наши «виртусы» у них выигрывали, но только в интернете.

Голландцу Grubby вновь покорился олимп мировых киберигр.

SK-Gaming вновь на вершине киберспортивного олимпа!

САМЫЕ-САМЫЕ В COUNTER-STRIKE

Геймерская организация G7 – большая семерка – обнародовала очередную версию своего рейтинга самых успешных и уважаемых в мире команд по Counter-Strike, который подвергся серьезным изменениям после DreamHack Winter 2008. Возглавляет рейтинг SK-Gaming, которая в последнее время постоянно побеждает на разных турнирах. На второй позиции замерла пятерка mTw, а бронза досталась клану Fnatic, который в отличие от SK перестал зарабатывать медали и звания. Отечественные команды в первую десятку рейтинга, увы, не попали, что не удивительно, ведь ни на одном крупном европейском турнире в этом году наши профессионалы не блистали.

Еще недавно Titan с Xyligan первенствовали на ASUS Summer Cup 2008 в составе Gravitas Gaming, а теперь их выгнали из команды.

GRAVITAS GAMING ПРОЩАЕТСЯ С РУССКИМИ

Интернациональная команда Gravitas Gaming провела в своих рядах чистки, в результате которых не у дел остались русские чемпионы Titan и Xyligan. Действия менеджмента команды понять трудно, ведь оба отечественных стратега сейчас находятся в очень хорошей форме и постоянно приносят в копилку клана новые медали. Вместе с Titan и Xyligan из команды был выдворен еще и финн Elfi, который, впрочем, уже нашел себе новое пристанище в клане Wicked.eSports. Судьба российских игроков пока не ясна, возможно, после такого удара они не захотят продолжать свою карьеру.

ГОРДОСТЬ МАГНАТОВ

Лидеры продаж в США и Канаде/ноябрь 2008 года

Название игры	Издатель
9–15 ноября	
1. Fallout 3	**Bethesda Softworks**
2. Spore	**Electronic Arts**
3. Command & Conquer: Red Alert 3	**Electronic Arts**
4. World of Warcraft: Battle Chest	Blizzard Entertainment
5. Far Cry 2	Ubisoft
6. The Sims 2 Double Deluxe	Electronic Arts
7. The Sims 2: Apartment Life	Electronic Arts
8. Nancy Drew: The Haunting of Castle Malloy	Her Interactive
9. Crysis Warhead	Electronic Arts
10. World of Warcraft	Blizzard Entertainment
16–22 ноября	
1. World of Warcraft: Wrath of Lich King	**Blizzard Entertainment**
2. Left 4 Dead	**Electronic Arts**
3. Call of Duty: World at War	**Activision**
4. The Sims 2: Mansion and Garden Stuff	Electronic Arts
5. EverQuest 2: The Shadow Odyssey	Sony Online Entertainment
6. Spore	Electronic Arts
7. Fallout 3	Bethesda Softworks
8. The Sims 2 Double Deluxe	Electronic Arts
9. World of Warcraft: Wrath of Lich King – Collector's Edition	Blizzard Entertainment
10. The Sims 2: Apartment Life	Electronic Arts

Лидеры продаж в Великобритании/ноябрь 2008 года

16–22 ноября	
1. Football Manager 2009	**SEGA**
2. World of Warcraft: Wrath of Lich King	**Blizzard Entertainment**
3. Call of Duty: World at War	**Activision**
4. Left 4 Dead	Electronic Arts
5. Command & Conquer: Red Alert 3	Electronic Arts
6. Fallout 3	Bethesda Softworks
7. Spore	Electronic Arts
8. Tomb Raider: Underworld	Eidos Interactive
9. The Sims 2 Double Deluxe	Electronic Arts
10. The Sims 2: Apartment Life	Electronic Arts
23–29 ноября	
1. Football Manager 2009	**SEGA**
2. Call of Duty: World at War	**Activision**
3. World of Warcraft: Wrath of Lich King	**Blizzard Entertainment**
4. Left 4 Dead	Electronic Arts
5. Command & Conquer: Red Alert 3	Electronic Arts
6. Fallout 3	Bethesda Softworks
7. Spore	Electronic Arts
8. Far Cry 2	Ubisoft
9. The Sims 2 Double Deluxe	Electronic Arts
10. Tomb Raider: Underworld	Eidos Interactive

Занятно было наблюдать за чартами в ноябре. Как обычно, незадолго до Рождества издатели выбросили на прилавки магазинов свои самые перспективные проекты. Конкуренция – дикая. Сразу стало ясно, что сейчас в фаворе у геймеров, а что – не очень. Многим раскрученным играм вообще не удалось попасть в десятку самых продаваемых. В Британии Need for Speed: Undercover стартовала хуже, чем дополнение Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir, а новая игра о подвигах Джеймса Бонда – Quantum of Solace – дебютировала на 20-м месте! Экшен на движке Call of Duty 4 разместился на две ступеньки ниже своей «мамы». Modern Warfare на тот момент находилась в чарте уже 52 недели. Недружелюбными англичане оказались и по отношению к другой национальной иконе – мисс Ларе Крофт. Игры серии Tomb Raider в первую неделю продаж обычно занимали первое место. Но только не на этот раз – хватит Лариске и восьмого. В общем, жуть и караул. Слава богу, британцы не позабыли, что сходят с ума по серии Football Manager. Иначе бы я посчитал это предвестником скорого апокалипсиса.

За исключением футбольного менеджера, по обе стороны Атлантики играют в одни и те же игры: Call of Duty: World at War, World of Warcraft: Wrath of Lich King, Fallout 3. Как и надеялись в Valve Software, интерес к зомби-шутеру Left 4 Dead просто невероятный. Одарить толпы мертвецов килограммом-другим свинца спешат люди всех возрастов и жанровых предпочтений. Без сомнения, эта игра побьет по продажам даже великую The Orange Box.

За чартами присматривал
Иван Гусев

ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ
Январь – март 2009 года

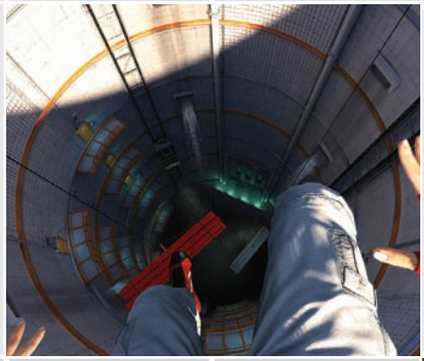
За разницу между намеченными и реальными датами релизов редакция ответственности не несет

Название	Жанр	Дата выхода
Aion – Tower of Eternity	MMORPG	I квартал 2009
Alpha Protocol	Action/RPG	I квартал 2009
Anarchy Online: Lost Eden	MMORPG	I квартал 2009
ANNO 1404	Strategy	Март 2009
ArmA 2	FPS	I квартал 2009
Battlefield Heroes	**FPS**	**I квартал 2009**
BattleForge	Strategy	I квартал 2009
Battlestations: Pacific	Action	I квартал 2009
Bionic Commando	**Action**	**10 февраля 2009**
Blood Bowl	Sports	I квартал 2009
Borderlands	**Action/RPG**	**I квартал 2009**
Burnout Paradise: The Ultimate Box	**Racing**	**Февраль 2009**
Codename: Panzers – Cold War	Strategy	Февраль 2009
Company of Heroes: Tales of Valor	**Strategy**	**13 марта 2009**
Damnation	Action	I квартал 2009
Demigod	**Strategy/RPG**	**Февраль 2009**
Dungeon Hero	Action/RPG	I квартал 2009
East India Company	Strategy	6 февраля 2009
Empire: Total War	**Strategy**	**I квартал 2009**
F.E.A.R. 2: Project Origin	**FPS**	**10 февраля 2009**
Grey's Anatomy	Simulation	17 марта 2009
Just Cause 2	Action	I квартал 2009
Mirror's Edge	**Action**	**13 января 2009**
Monsters vs. Aliens	Action	Март 2009

Название	Жанр	Дата выхода
Penny Arcade Adventures – Episode Two	Adventure	I квартал 2009
Red Faction: Guerrilla	**Action**	**Февраль 2009**
Return to Mysterious Island 2	Adventure	Март 2009
Rise of the Argonauts	Action/RPG	Январь 2009
Rogue Warrior	FPS	I квартал 2009
Saboteur	Action	I квартал 2009
Saints Row 2	Action	6 января 2009
ShellShock 2: Blood Trails	FPS	I квартал 2009
Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper	Adventure	Март 2009
Still Life 2	Adventure	I квартал 2009
Street Fighter 4	**Fighting**	**17 февраля 2009**
The Agency	MMO	I квартал 2009
The Chronicles of Spellborn	MMORPG	Январь 2008
The Godfather 2	Action	Февраль 2009
The Lord of the Rings: Conquest	**Action**	**9 января 2009**
The Sims 3	**Simulation**	**20 февраля 2009**
This is Vegas	Action	I квартал 2009
Tom Clancy's EndWar	Strategy	2 марта 2009
Tom Clancy's HAWX	Action	I квартал 2009
Velvet Assassin	Action	Январь 2009
Wanted: Weapons of Fate	Action	I квартал 2009
Warhammer 40.000: Dawn of War II	**Strategy**	**I квартал 2009**
Wheelman	**Action**	**20 февраля 2009**
Zeno Clash	Action	I квартал 2009

РОССИЙСКИЕ ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ
Январь – март 2009 года

Название	Разработчик	Издатель	Жанр	Дата выхода
2025: Битва за Родину	Primal Software	Акелла	Action	Зима 2008
Armageddon Riders	Targem Games	GFI	Racing	I квартал 2009
Chronostorm. Сибирский рубеж	Ulysses Games	Бука	Strategy	I квартал 2009
Disciples 3: Ренессанс	.dat	Акелла	Strategy	I квартал 2009
Heavy Duty	Primal Software	Акелла	Action	I квартал 2009
Jagged Alliance 3	F3 Games	Акелла	Strategy	I квартал 2009
King's Bounty: Принцесса в доспехах	Katauri Interactive	1C	RPG	I квартал 2009
Majesty 2. The Fantasy Kingdom Sim	1C: Ino-Co	1C	Strategy	I квартал 2009
Postal 3	Акелла/Running With Scissors	Акелла	Action	III квартал 2009
Scorpion: Disfigured	B-COOL Interactive	Акелла	Action	I квартал 2009
Аллоды Онлайн	Nival Online	Nival Online	MMORPG	Март 2009
Архивы НКВД: Охота на фюрера	SPLine	Акелла	Adventure	I квартал 2009
Атлантида	World Forge	Руссобит-М	Strategy	III квартал 2009
Бельтион: Свод равновесия	Rostok-Games	Новый Диск	Action/RPG	I квартал 2009
Даша Васильева: Личное дело женщины-кошки	CreativeDream Studio	Акелла	Adventure	I квартал 2009
Евгений Онегин	Dreamlore Games	Акелла	Adventure	I квартал 2009
Кодекс войны: Магия	1C: Ino-Co	1C	Strategy	Зима 2008
Мародер	Апейрон	Бука	Strategy/RPG	I квартал 2009
Морской охотник	Акелла	Акелла	Simulation	I квартал 2009
Московский водила	ArtyShock	Акелла	Racing	I квартал 2009
Мушкетеры возвращаются	IceHill	Акелла	Action/RPG	I квартал 2009
Партизан	Paradigm	Новый Диск	RPG	I квартал 2009
Петька 9. Пролетарский гламурЪ	Сатурн-плюс	Бука	Adventure	Январь 2009
Предтечи	Deep Shadows	Руссобит-М/Play Ten	FPS	Зима 2008
Приключения капитана Блада	1C: Морской Волк	1C	Action/RPG	I квартал 2009
Сердце вечности	UDC-games	Новый Диск	Action/RPG	I квартал 2009
Тарас Бульба	Burut CT	GFI/Руссобит-М	Action/RPG	I квартал 2009

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
				2 **С НОВЫМ ГЛЮКОМ!** В этот день в 1999 году Bungie отозвала тираж игры Myth 2, поскольку из-за ошибки, когда ты удалял игру, вместе с ней исчезала и папка Windows.		
5	**6** **НЕ GTA И ЛАДНО** Экшен Saints Row 2, уже разошедшийся 2-миллионным тиражом на консолях, прибывает на персоналку.	**7**	**8** **ЭЛЕКТРОННЫЙ ВЕГАС** CES – выставка, посвященная бытовой технике. Но на ней есть место для издателей и разработчиков, предлагающих аксессуары для геймеров.	**9** **ВЛАСТЕЛИНЫ, ВПЕРЕД!** Эпическая «мясорубка» нуждается в свежем «мясе». Беги в магазин и купи экшен The Lord of the Rings: Conquest.		
12	**13** **ОБРЕТЕНИЕ ВЕРЫ** Экзотичная бегунья Вера отправляется в путь – инновационный экшен Mirror's Edge о праве каждого на информацию наконец-то выходит на PC.			**16**	**17**	**18**
	20 **РОЖДЕНИЕ THE SIMS...** ...началось с рождения Уилла Райта. Радостное событие состоялось в 1960 году в городе Атланта, США.	**21**	**22** **МЕДАЛЬ ЗА ИГРУ** В 2002 году в этот день увидел свет шутер Medal of Honor: Allied Assault. Лучшая игра в серии – однозначно – и «мама» Call of Duty.		**25** **ПАПА ПЭКМЕНА** В этот день в 1955 году родился Тору Иватани, создатель культовой аркады Pac-Man. Всю жизнь Тору проработал в компании Namco, а недавно ушел на пенсию.	
26			**29** **И ПРИШЕЛ ДЮК** Поверить не можем: шутер Duke Nukem 3D вышел аж 13 лет назад! А как будто вчера...	**30** **ЗДРАВСТВУЙ, VISTA** Два года назад Microsoft выпустила Windows Vista. Нам обещали, что это самая дружественная геймерам операционка. Кто-нибудь заметил?		

10 фактов,

КОТОРЫЕ ДОЛЖЕН ЗНАТЬ КАЖДЫЙ ОБРАЗОВАННЫЙ ГЕЙМЕР

Текст: Иван Гусев

1

Создатель Civilization Сид Мейер очень хотел сделать игру, посвященную динозаврам. Его команда создала несколько прототипов игры, включая RTS а ля Warcraft и походовую стратегию в духе «Цивы». Был вариант, где ты управляешь одним динозавром, был вариант, где – целой стаей. Однако ничего толкового так и не получилось, и Мейер попрощался с динозаврами.

2

В начале 80-х годов прошлого века популярность аркады Pac-Man достигла такого уровня популярности, что в США появились в продаже одноименные хлопья для завтрака. В общей массе хлопьев-«точек» попадались маленькие разноцветные зефиринки: Пэкмен и четверка привидений.

3

Герой серии Splinter Cell Сэм Фишер работает на организацию Третий Эшелон. Она создана по образцу и подобию Эшелона – глобальной системы электронного шпионажа, учрежденной США, Англией и рядом других стран. Ежедневно сотрудники этой секретной службы перехватывают 3 миллиарда сообщений.

4

Китайское правительство одобрило Counter-Strike в качестве тренажера для офицеров полиции, специализирующихся на борьбе с терроризмом. Копы время от времени проводят учения, но охотно играют и после работы.

5

Call of Duty 4: Modern Warfare… Знаешь такой шутер? Ну так вот, когда дело дошло до выбора имени для игры, сотрудники студии Infinity Ward составили список из 1000 названий. Одним из лидеров в ходе внутреннего голосования было Call of Duty: Warnado. Но победил подзаголовок Modern Warfare.

6

Ролевая игра Mass Effect была на короткое время запрещена в Сингапуре. Местную рейтингующую комиссию напугал тот факт, что земная женщина может заняться сексом с инопланетянкой. Однако потом совет пересмотрел свой взгляд на межпланетные отношения и дал игре рейтинг «От 18 лет».

7

1 апреля 2007 года все игроки, посетившие Lions Arch в онлайновой ролевке Guild Wars, по прихоти разработчиков… поменяли пол. Разумеется, речь не о самих геймерах, а об их персонажах. Забавно было посмотреть на мускулистых мужиков с девчачьими именами.

8

Великий Марио поначалу носил в Японии имя Mr. Video Game. Однако, когда суперсантехник готовился к большому дебюту в США, его переименовали – в честь землевладельца Марио Сегали, у которого компания Nintendo of America арендовала офис. Очень уж они были похожи!

9

В 2006 году группа американских студентов решила перенести аркаду Frogger на улицы города Остин. В качестве лягушки они использовали робот-пылесос Roomba на радиоуправлении. «Уборщик» продержался 15 минут и успел десять раз пересечь дорогу.

10

По лицензии комикс-империи Marvel выпущено больше 100 электронных игр. Одна треть из них посвящена Человеку-пауку, другая треть – Росомахе и Людям Икс. Фантастической четверке, Карателю и Халку повезло меньше.

ADIDAS: ПОБЕДИЛА ОРИГИНАЛЬНОСТЬ!

1 ноября компании adidas и Gameland совместно с агентством Carat завершили on-line проект adidas Originals Challenge, в рамках которого дизайнер-любитель, профессионал или известный человек могли почувствовать себя частью команды adidas и нарисовать на майке adidas Originals свой рисунок.

Дизайн-конкурс adidas Originals Challenge – это совместный проект adidas и медиакомпании Gameland, созданный для поклонников бренда Originals, которые мыслят нестандартно, любят сочетать спортивный стиль с модными тенденциями и всегда готовы проявить свою оригинальность, разработав собственный дизайн футболки adidas Originals.

За 2 месяца в конкурсе приняли участие 20 000 человек, которые создали более 10 000 уникальных дизайнов футболок adidas Originals. В конкурсе принимали участие три креативные группы: «Лига любителей», «Лига профессионалов» и «Лига Celebrities», а победители проекта определялись путем открытого онлайн голосования на сайте http://www.adidasoriginalschalleng.ru. Для создания принтов на футболках adidas были созданы максимально комфортные условия. Участники «Любительской» лиги находили все необходимое для своего эксклюзивного рисунка на сайте и использовали инструменты для рисования online. Участники лиги «Профессионалов» могли загрузить свой оригинальный принт в любом привычном для них формате. Посетители магазинов adidas не менее охотно участвовали в конкурсе, разрисовывая выставленные в магазине бумажные футболки. В группе celebrities креативили и фантазировали в стиле adidas модельер Максим Черницов, актер Константин Крюков, художник Андрей Бартенев и многие другие.

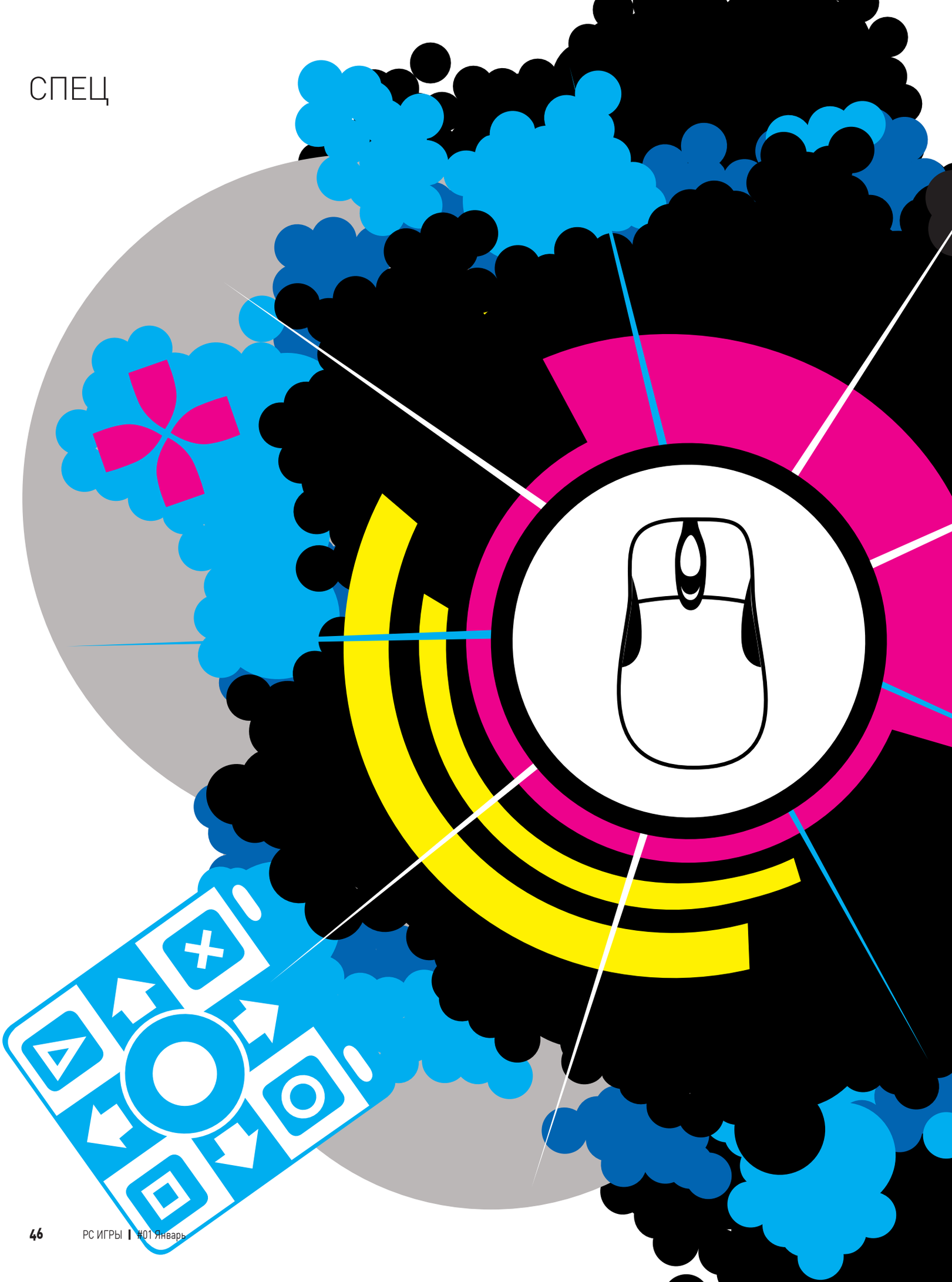
Подведение итогов и церемония награждения состоялись 12 ноября в столичном клубе «Джусто». Представитель adidas Ольга Кириллова поздравила победителей от лица компании, пообещала поддерживать молодых и талантливых людей и пригласила всех присутствующих участвовать в последующих креативных проектах adidas. Показ футболок с Originals принтами сопровождался выступлением одетых в конкурсные футболки брейк-дансеров и горячими танцами гостей. В этот вечер в клубе царила атмосфера adidas Originals. Представитель столичного бомонда художник Андрей Бартенев улыбался у барной стойки, глядя на пришедшую молодежь. **PG**

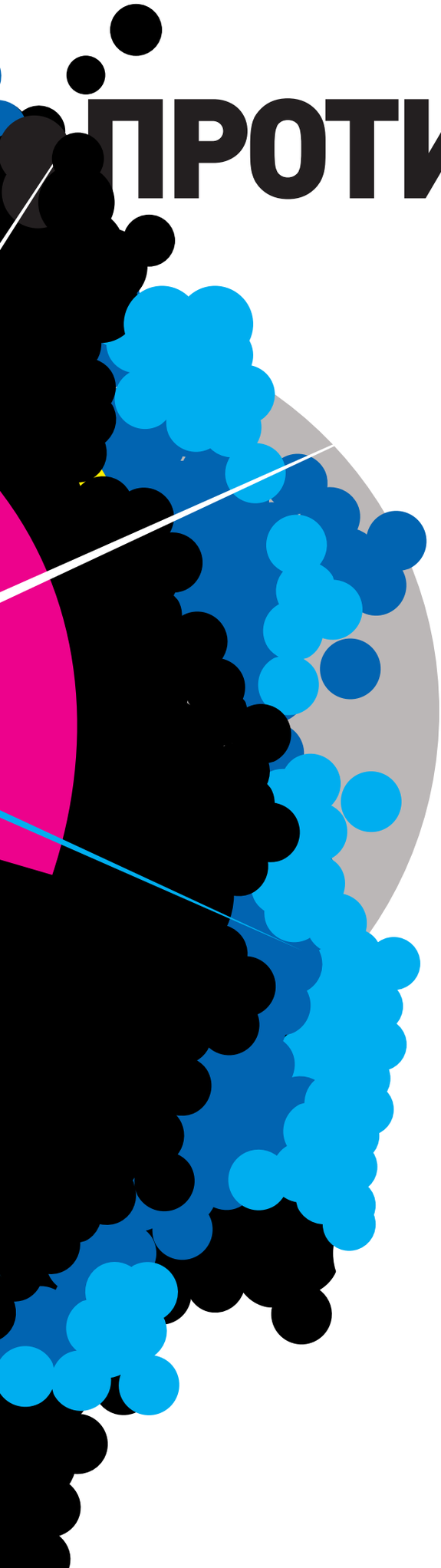
Фото: Миша Поле

Наступил ответственный момент, ради которого все присутствующие собрались на вечеринке. Ведущий объявляет имена победителей. В «любительской» лиге победителем стал Роман Малько из Москвы, среди «профессионалов» лучшей была признана Наталья Щербань (Floksy) – дизайнер из Санкт-Петербурга. Кроме главного приза – поездки в Германию в головной офис adidas, ребятам вручили медали и памятные призы от adidas. Поскольку у adidas всегда все серьезно, Роман и Наталья произнесли свои первые «оскаровские» речи, поблагодарив компанию adidas и рассказав о своем видении дизайна будущего.

В честь победителей и для всех пришедших играл известный своими «жирными» сэтами представитель хип-хоп коалиции Flammablebeats ди-джей Tactics. На «сладкое» на сцену вышли инди-рок группа Dot Dash, признанная «открытием года».

По масштабности привлечения общественности к дизайну продукции, проект adidas Originals challenge оставил далеко позади своих конкурентов, только в интернет за дизайны победителей проголосовало более 20 000 человек. В конкурсе участвовало около 10 000 работ из них в финал вышли 25 авторов с 40 работами.





ПРОТИВОСТОЯНИЕ

ВО ВСЕМ ЛИ ВИНОВАТЫ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ?

ТЕКСТ:
БОРИС СОКОЛОВ

За четыре года существования наш журнал неоднократно касался темы чрезмерной жестокости в индустрии электронных развлечений. Мы не собираемся отводить драгоценные страницы под очередные рассуждения о том, «что такое хорошо и что такое плохо». Не будем объяснять и простые истины. Например, что существует определенный возрастной ценз, и перед тем, как купить своему одиннадцатилетнему чаду скандально известную Grand Theft Auto: Vice City или Manhunt, заботливые родители должны покрутить диск в руках и обратить внимание на поставленный организацией ESRB (Entertainment Software Rating Board) черно-белый прямоугольник с буковкой «M» и надписью «Mature 17+». Эта статья посвящена истории многолетней борьбы различных политиков, чиновников и представителей общественных организаций с разработчиками игр.

ПЕРВОПРОХОДЕЦ

Многие читатели ошибочно полагают, что серьезные дяди и тети впервые ополчились на игры после выхода Mortal Kombat. На самом деле конфликты разгорались и раньше – просто они были не столь сильными, как в случае с кровавым файтингом.

Первой под мощный пресс критики попала Death Race. Автоматы с игрой появились в 1976-м, спустя год после выхода фантастического фильма «Смертельные гонки 2000» с Дэвидом Кэррадайном (David Carradine) и Сильвестром Сталлоне (Sylvester Stallone) в главных ролях. Победу в соревновании одерживал тот, кто сбивал как можно больше пешеходов за ограниченный промежуток времени. Под давлением общественности несколько крупных торговых сетей спрятали Death Race в подсобки. Однако вскоре сработал так называемый «эффект запретного плода». Изначально глава компании Exidy Пит Кауфманн (Pete Kaufmann) рассчитывал продать около тысячи экземпляров. Благодаря шумихе в прессе тираж перевалил за отметку в 10 тысяч копий.

ГЕНЕРАЛ И ЕГО ЖЕРТА

Спустя шесть лет спокойствие нарушила Swedish Erotica: Custer's Revenge. Разработчики не постеснялись сделать главным героем известную историческую личность – Джорджа Армстронга Кастера (George Armstrong Custer). Американский генерал погиб 25 июня 1876 года во время сражения с индейцами в Монтане.

Из одежды спрайтовый военачальник носит только шляпу и шейный платок. Геймплей прост как пять копеек: бледнолицый с выпирающим вперед, словно фок-мачта у парусного корабля, половым органом должен пройти под градом стрел до конца экрана и изнасиловать привязанную к столбу грудастую индианку.

Простенькая поделка студии Mystique вызвала бурю негодования как в рядах феминисток, так и среди потомков коренного американского населения. В октябре 1982 года общественная организация «Женщины против порнографии» провела в Нью-Йорке акцию протеста. 250 человек вышли на улицу с призывами наказать ведущего разработчика Тома Мориарти (Tom Moriarty). И вновь шумиха сделала игре бесплатную рекламу. Продавцы подняли цену на Swedish Erotica: Custer's Revenge с 20 до 50 долларов, а стоимость суток проката возросла с двух до пяти баксов.

СЛОВА И ДЕЛА

В декабре 1982 года президент Ассоциации родителей и учителей в Лонг-Айленде Рони Лэмм (Ronnie Lamm) выступила с резкой критикой зарождавшейся культуры гейминга. В известной телевизионной передаче The MacNeil/Lehrer NewsHour она предложила запретить игры. Разумеется, до такой крайности дело не дошло, зато ей удалось убедить местные власти одобрить очень жесткий законопроект, согласно которому коммерсанты были обязаны размещать компьютерные клубы на почтительном расстоянии от школ и впускать детей только в строго определенные часы. «В нашем обществе полно безработных

людей, которые делают легкие деньги на открытии игровых галерей. У них нет никаких ограничений, им не нужны инвестиции, у них нет никаких навыков работы с детьми. Они снимают небольшие помещения, набивают карманы и не платят налоги», – вот так отзывалась о молодых предпринимателях госпожа Лэмм.
Масла в огонь добавило высказывание 66-летнего главы Уполномоченного корпуса службы здравоохранения США (Public Health Service Commissioned Corps) Эверетта Купа (Everett Koop). Он заявил, что в играх нет ничего хорошего, и предложил всем геймерам заняться чем-нибудь полезным.

ПРОТИВОЗАКОННЫЕ СИМВОЛЫ

Удивительно, но факт: первой запрещенной игрой является легендарная Wolfenstein 3D. В 1991 году чиновников возмутило не обилие кровавых перестрелок и даже не вырывающиеся из колонок предсмертные крики охранников (на чистейшем немецком языке), а развешанные вдоль стен штандарты со свастикой. Дело в том, что после окончания Второй мировой войны в Германии все фашистские символы оказались вне закона – в их числе и крест с загнутыми хвостами.
В 2001 году сотрудникам Gray Matter Studios пришлось создавать для этой страны специальную версию Return to Castle Wolfenstein. В ней нацистов сменили служители некоего религиозного культа под названием «Клан волка», из ран убитых противников текла не красная, а зеленая кровь, наконец, свастика на флагах превратилась в черные круги. Кстати, с подобной проблемой позже столкнулось множество других компаний. Например, в «Ил-2 Штурмовик» пришлось закрашивать кресты на всех самолетах Люфтваффе, а в Far Cry – заменять людей на зомби и роботов.

НАРОД ПРОТИВ

В 1992 году появились автоматы с Mortal Kombat. Новый файтинг привлек внимание не только детей, но и их родителей – уж слишком убедительно выглядели кровавые поединки. Столь высокого уровня реализма компания Midway Games добилась благодаря применению новой технологии: движения спрайтовых персонажей оцифровали с актеров. Военный эксперт по восточным боевым искусствам Даниэль Песина (Daniel Pesina) махал руками и ногами за Джонни Кейджа, Скорпиона, Саб-Зеро и Рептилию (секретный персонаж), а его брат Карлос – за бога грома и молнии Рейдена. Начинающий актер и постановщик трюков Хо Сунг Пак (Ho Sung Pak) воплотил образы шаолиньского монаха Лю Кана и императорского колдуна Шан Цунга. Роль Сони Блэйд досталась профессиональной балерине и преподавательнице аэробики Элизабет Малеки (Elizabeth Malecki).
Как только руководители издательства Acclaim Entertainment объявили о своем желании выпустить игру на различных приставках и PC, началась грандиозная шумиха. «Лужи крови у нас дома – это уж слишком. Надо оградить наших детей от этого ужаса!» – примерно так рассуждали обыватели.
Под горячую руку попали авторы Night Trap (портирование с приставки Sega CD на PC пришлось ждать два года). В адвенчуре не было ни «обнаженки», ни жестокого насилия, просто некоторым впечатлительным особам не понравились horror-сцены с девушками в длинных белых ночных рубашках. Довольно странно, если учесть, что визжащие силиконовые блондинки в облегающих пеньюарах встречаются едва ли не в каждом втором фильме ужасов.

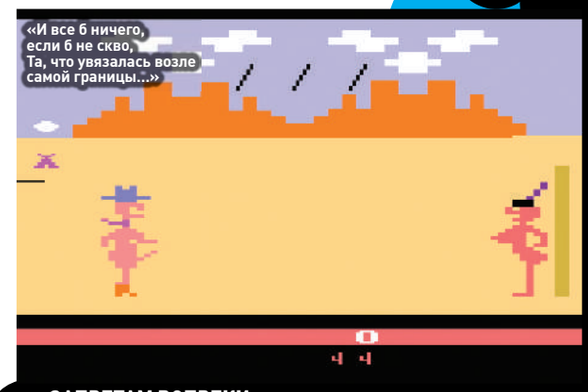
ПРАВИЛА ИГРЫ

В декабре 1993 года под давлением общественности конгрессмены приступили к написанию закона, существенно ограничивающего продажу электронных развлечений. Если бы он вступил в силу, многие издательства наверняка бы понесли большие убытки. И тогда представители игровой индустрии предложили компромиссный вариант, устраивающий все стороны: и взбудораженных родителей, и политиков, и разработчиков.
В апреле 1994 года 12 самых крупных компаний основали Ассоциацию производителей интерактивного программного обеспечения (Interactive Digital Software Association), после чего создали на манер Американской ассоциации кинокомпаний (Motion Picture Association of America) цензорскую организацию ESRB (Entertainment Software Rating Board) и придумали довольно разумную систему рейтингов. С той поры на коробках с играми стали печатать специальные символы: «EC» (Early Childhood – для детей младшего возраста), «E» (Everyone – для всех), «E10+» (Everyone 10 and older – старше 10 лет), «T» (Teen – старше 13 лет), «M» (Mature – старше 17 лет) и «AO» (Adults Only – только для взрослых).
Конечно, ESRB работает не безупречно (нередко крупные издательства выторговывают для своих потенциальных хитов более низкие рейтинги), но в целом организация справляется с возложенной на нее задачей. Вот уже 14 лет существуют четкие правила. Если продукт с рейтингом «M» попадет в руки десяти- или тринадцатилетнего ребенка, разработчики всегда могут сказать возмущенным родителям: «Уважаемые, а вы значок на обложке видели? Тогда какие к нам претензии?»

ВЫСОКИЙ БЛОНДИН, СТИПРТИЗЕРШИ И КОКАИН

Следующей в черный список угодила вышедшая в конце января 1996 года Duke Nukem 3D. В Германии и Австралии игру «завернули» сразу по двум причинам. Первая – высокий уровень насилия. Вторая – унизительное отношение к женщинам (чиновников смутила сцена в стрип-баре, когда мускулистый блондин Дюк сует долларовые купюры в расстегнутые лифчики танцовщиц).
В декабре 1999 года творение 3D Realms Entertainment вместе с еще пятью экшенами (DOOM, Postal, Mortal Kombat,

Эверетт Куп


«И все б ничего,
если б не скво,
Та, что увязалась возле
самой границы...»

ЗАПРЕТАМ ВОПРЕКИ

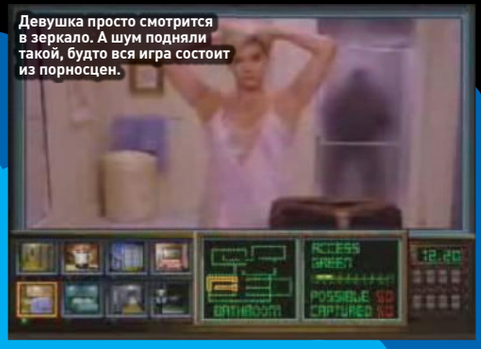
Все ли соблюдают рейтинговую систему ESRB? В 2003 году американская Федеральная торговая комиссия провела статистическое исследование под названием «Таинственный покупатель». Школьникам в возрасте от 13 до 16 лет поручили приобрести билеты в кино, фильмы на DVD, музыкальные диски и видеоигры с высоким возрастным цензом. Акция проводилась в 899 кинотеатрах и 39 магазинах. Были получены следующие результаты: 69% подростков купили игры с рейтингом «M», 36% проникли на показ кино с рейтингом «R» (лица до 17 лет только в сопровождении родителей), 81% обзавелись DVD с фильмами для взрослых, а 83% – запрещенными для детей музыкальными компакт-дисками.

Некоторым детям удалось захватить с собой парочку взрослых игр и фильмов.

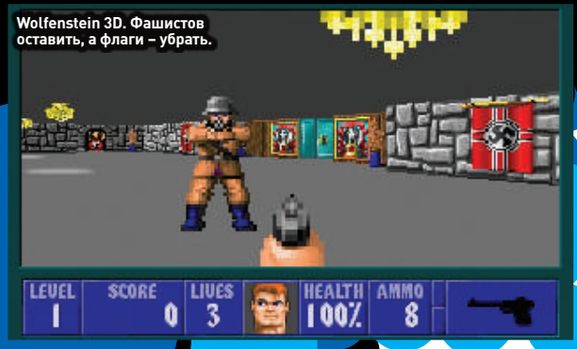
В российской версии «Ил-2 Штурмовик» на самолеты были нанесены реалистичные знаки отличия.

Слева: Многие немецкие геймеры покупали «правильную» Return to Castle Wolfenstein в соседних странах.

Снизу: По сравнению со второй частью в оригинальной Mortal Kombat крови было не так уж и много.



Девушка просто смотрится в зеркало. А шум подняли такой, будто вся игра состоит из порносцен.



Wolfenstein 3D. Фашистов оставить, а флаги – убрать.

Requiem: Avenging Angel и Blood) запретили в Бразилии. Повод был железным: в ноябре студент медицинского факультета Матеус да Коста Мейра (Mateus da Costa Meira) расстрелял зрителей во время показа фильма «Бойцовский клуб». Изначально полицейские полагали, что преступник совершил убийство, находясь под впечатлением от первого уровня Duke Nukem 3D, в котором главный герой уничтожал в небольшом кинозале человекообразных кабанов. Спустя несколько месяцев выяснилось, что Мейра не собирался воссоздавать сцену из игры и вообще был далек от индустрии электронных развлечений. В тот злополучный день он принял большую дозу кокаина и от нечего делать отправился с автоматом наперевес в ближайшее неохраняемое место с большим скоплением людей.

СТАРИННАЯ АМЕРИКАНСКАЯ ЗАБАВА «ПРИСТРЕЛИ СВОИХ ОДНОКЛАССНИКОВ»

Во второй половине 90-х годов американские СМИ начали связывать самые жестокие преступления в подростковой среде с различными компьютерными играми. 1 декабря 1997 года стало черным днем в истории небольшого городка Падука (штат Кентукки). Четырнадцатилетний ученик колледжа Майкл Кернил (Michael Carneal) убил троих и ранил пятерых своих одноклассников (одна из пострадавших осталась на всю жизнь прикованной к инвалидному креслу). Телевизионщики и газетчики тут же заявили, что юный душегуб научился обращаться с оружием благодаря Doom, Quake и Mortal Kombat. Откуда взялась эта безумная версия – непонятно. Ни в одном из своих выступлений следователи ни разу не упомянули об этих или каких-либо других играх.

Кровавые бойни в американских колледжах и университетах происходят с периодичностью раз в несколько лет, а иногда и месяцев. Взять хотя бы три последних случая, предшествовавших событиям в Падуке. 15 ноября 1995 года в городе Линквиль (штат Теннесси) семнадцатилетний Джеймс Роус (Jamie Rouse) застрелил одноклассницу и учительницу. 17 сентября 1996 года девятнадцатилетняя студентка Пенсильванского государственного колледжа Джилиан Робинз (Jillian Robbins) убила из винтовки свою соседку по кампусу. 1 октября 1997 года шестнадцатилетний Люк Вудхем (Luke Woodham) зарезал мать, затем отправился в родную школу и убил двух девушек. Раньше во всем обвиняли рок-музыку, голливудские кинобоевики для взрослых и даже комиксы. Видимо, падкие на сенсации журналисты попросту нашли нового, более рейтингового козла отпущения.

В мае 1998 года пресса с превеликим удовольствием растиражировала высказывание Билла Клинтона (Bill Clinton). В одном из своих многочисленных публичных выступлений президент ляпнул, что компьютерные игры делают нехорошие люди, которые хотят посеять жестокость среди ни в чем не повинных детей. Во время выставки E3 журналисты CNN подготовили репортаж об авторе самого популярного на тот момент FPS Unreal – Клиффе Блезински (Cliff Bleszinski). Талантливого разработчика представили многомиллионной аудитории телеканала не иначе как «самым кровавым человеком Америки».

БОЙНЯ В «КОЛУМБИНЕ»

20 апреля 1999 года восемнадцатилетний Эрик Харрис (Eric Harris) и семнадцатилетний Дилан Клеболд (Dylan Klebold) устроили настоящую бойню в колледже «Колумбина» (Джефферсон-Каунти, штат Колорадо). Друзья использовали четыре модели оружия: писто-

Наверное, Роберт Штайнхойзер научился умело обращаться с оружием на тренировках в стрелковом клубе, а не во время сетевых сражений в Counter-Strike.

Запись одной из камер безопасности в столовой.

КИНО НА ЗЛОБОДНЕВНУЮ ТЕМУ

В 2003 году на экраны вышел художественный фильм Гаса Ван Сента (Gus Van Sant) «Слон». Картина едва ли не в мельчайших подробностях восстанавливала события в «Колумбине», хотя все персонажи были вымышленными. В одном из эпизодов герои получают штурмовую винтовку по почте, хотя доподлинно известно, что школьники приобрели пистолет-пулемет, карабин, два дробовика и 900 патронов в родном городе. По жестокой иронии судьбы один из оружейных магазинов располагался на той же улице, что и колледж. А еще (по версии режиссера) незадолго до убийства друзья с тупыми выражениями лиц смотрели историческую телепередачу о Гитлере, играли на ноутбуке в выполненный с помощью флеш-анимации простенький FPS и даже целовались друг с другом в душевой кабине. Впрочем, у каждого творца есть право на художественный вымысел.

Школьники прижались к стенам, чтобы не погибнуть от случайного выстрела.

Фашисты, геймеры и гомосексуалисты в одном флаконе идут в родной колледж.

лет-пулемет TEC DC-9, карабин Hi-Point Model 995, дробовики Savage 67H и Stevens 311D (у одного из них был отпилен ствол). 13 человек погибли (12 учеников и преподаватель), 23 получили ранения. Всего убийцы сделали 900 выстрелов, две последние пули они выпустили в самих себя.

И вновь во всех бедах обвиняли разработчиков. Во время обыска машины Клеболда был обнаружен дневник, на нескольких страницах которого красовались рисунки ужасных тварей, похожих на монстров из Doom и Quake. Журналисты немедля сделали далеко идущие выводы. Никого из них не смутил факт, что 20 апреля 1999 года исполнилось 110 лет со дня рождения Адольфа Гитлера и что в домах убийц было найдено множество нацистских книг. Куда проще все списать на хиты от id Software. Мол, однажды два геймера решили устроить в родном колледже мегадефматч. Парни насшибали 13 фрагов, подпортили шкурку еще 23 безоружным противникам, а в конце отметили это грандиозное событие двумя телефрагами. Интересно, в каких грехах журналисты обвинили бы покойного Уолта Диснея (Walt Disney), если бы в дневнике попалось изображение существа, похожего на Микки-Мауса?

НЕМЕЦКИЙ СТРЕЛОК

Школьники и студенты расстреливают своих товарищей не только в США, но и в благополучной старушке-Европе. 27 апреля 2002 года произошла трагедия в немецком городе Эрфурт. В последний день выпускных экзаменов девятнадцатилетний ученик элитной гимназии Гутенберга Роберт Штайнхойзер (Robert Steinhaeuser) убил 13 преподавателей, двух школьников и полицейского. После того как здание оцепили спецназовцы, а к входу подъехал бронетранспортер, Роберт пустил пулю себе в голову. Рядом с трупом штурмовая группа нашла пистолет (позже выяснилось, что все 40 выстрелов были сделаны именно из этого оружия), автоматическую винтовку и многозарядное охотничье ружье.

У Роберта было четыре увлечения: дискотеки, гандбол, посещение стрелкового клуба и сетевые сражения в Counter-Strike. Разумеется, пресса ухватилась за последнее. Довольно быстро следствие установило мотив преступления: чувство мести. Штайнхойзера дважды не допустили к сдаче выпускных экзаменов. Уязвленный подросток раздобыл оружие и отправился в учительскую. Однако это не помешало авторитетному журналу «Шпигель» развернуть целую кампанию против компьютерных игр. Публикации вызвали большой резонанс.

В мае Герхард Шредер (Gerhard Schroder) собрал за круглым столом 15 крупнейших в стране представителей видеоиндустрии, производителей компьютерных игр и интернет-провайдеров. Канцлер Германии хотел обсудить действия по ограждению детей от насилия. В качестве первой меры предлагалось убрать с полок магазинов Counter-Strike. Однако Шредеру объяснили бесперспективность его идеи: игру произвели в США, рассказывает она о борьбе спецназовцев с террористами и переводится не иначе как «Ответный удар». Именно этим занимаются американцы в Афганистане после событий 11 сентября 2001 года. Германия вместе с другими странами поддержала стремление Джорджа Буша (George Bush) уничтожить Осаму бен Ладена, так что запрет могут оценить как отказ от войны с международным терроризмом. Канцлер прислушался к советам и оставил Counter-Strike в покое.

В ходе обсуждения была выработана четкая программа дальнейших действий. Все фильмы и игры подлежали более тщательной класси-

фикации, поощрялось создание специальных программ, позволяющих родителям более тщательно контролировать посещение детьми интернет-сайтов, а также вводилась специальная система денежных вознаграждений для тех, кто сообщит правоохранительным органам о случаях нарушения закона.

А ТЕМ ВРЕМЕНЕМ В США...

События в Германии подтолкнули к активным действиям Джо Баку (Joe Baca). Конгрессмен от штата Калифорния разработал закон под названием «О защите детей и подростков от секса и насилия в играх». Согласно ему продажа игр, «содержащих в себе насилие или элементы безнаказанных преступлений», несовершеннолетним покупателям считалась федеральным преступлением, за которое следовала не административная, а уголовная ответственность. Нарушителя могли наказать как денежным штрафом до 6 тысяч долларов, так и лишением свободы на три месяца. «Я сам отец и дед, и я сыт по горло насилием среди подростков. Мы наблюдали его в Колумбине, и то же самое случилось на прошлой неделе в Германии. Секс и насилие повышают скорость продажи игр, но деньги – это еще не все. Да, родители обязаны отвечать за своих детей и следить, кому они подражают своим поведением, однако и торговцы должны отвечать перед обществом и заботиться о том, чтобы уберечь детей от вредных видеоматериалов», – сказал в своем выступлении Джо Бака.

Под расплывчатой формулировкой «элементы насилия или безнаказанные преступления» подразумевались «обезглавливание, ампутация, расчленение или нанесение увечий; убийство людей с использованием оружия или в рукопашной схватке; угон автотранспорта; изнасилование или другие нападения с сексуальным подтекстом, а также проституция; нападения или оскорбления действием и другие проявления насилия». Фактически законопроект запрещал детям до 17 лет играть почти во все экшены, стратегии и ролевки. Ведь уничтожение немецких танков или монстров – не что иное как «проявление насилия». При желании ограничение можно распространить на спортивные симуляторы с грубыми подкатами, блокировками и силовой борьбой.

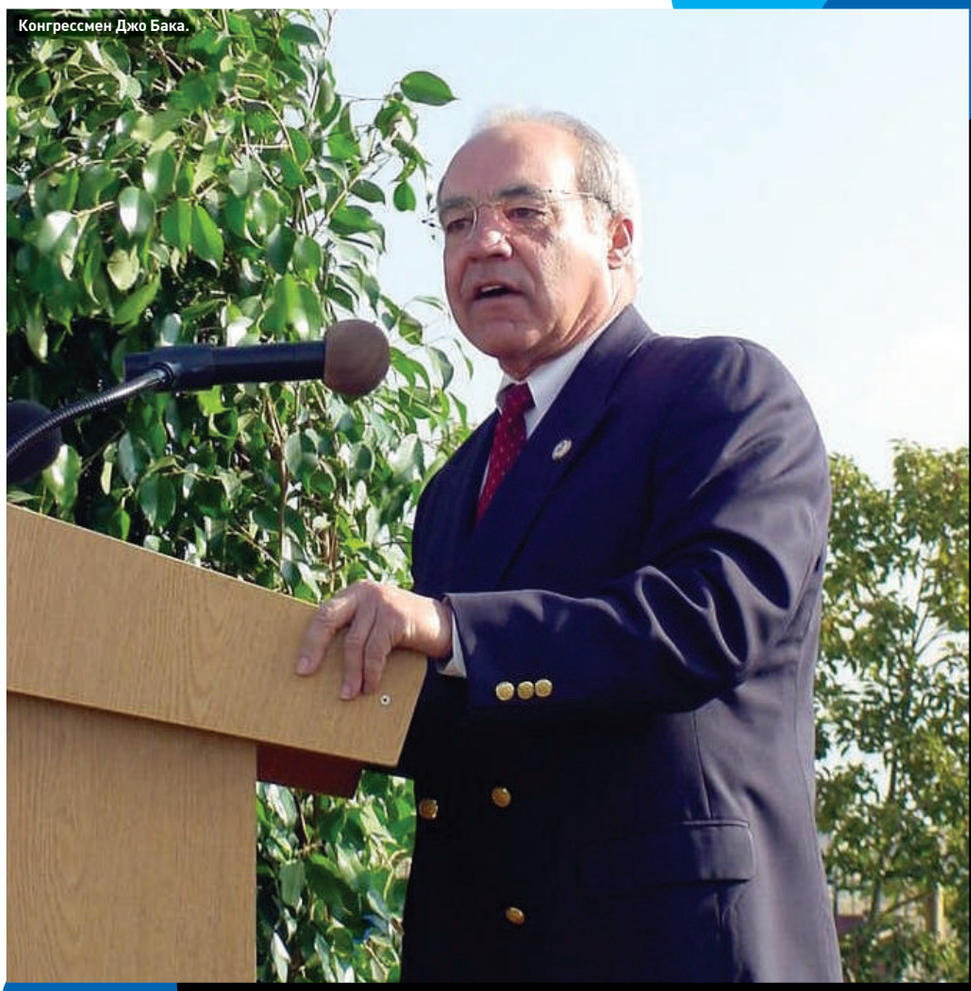
К счастью, законопроект был отклонен.

В следующем году сенатор попытался протолкнуть свое детище еще раз, слегка смягчив санкции. В новой версии максимальный размер штрафа составлял не 6, а 5 тысяч долларов. И вновь Джо Бака не нашел поддержки среди коллег.

В 2004 году упавшую эстафетную палочку подхватил калифорнийский сенатор Лиланд Йи (Leland Yee). Он предложил запретить продажу FPS лицам, не достигшим 17 лет. Мотивация проста: «Шутеры от первого лица учат детей убивать и наносить увечья другим людям. Они должны быть приравнены к порнографии и табаку, которые тоже имеют пагубный эффект. Продажа последних подросткам запрещена, то же следует сделать и с упомянутыми играми».

ТЕНДЕНЦИЯ, ОДНАКО

Почти каждый год возникает скандал по поводу той или иной игры. Посол Иордании в Лондоне обвинил Raven Software в пропаган-



Конгрессмен Джо Бака.

Mafia: The City of Lost Heaven. Добро пожаловать в Семью, приятель.

В Soldier of Fortune можно было отстрелить противнику голову и конечности.

IGI 2: Covert Strike. Та самая китайская ракета.

Command & Conquer: Generals.

Авторы Hearts of Iron всего лишь старались соблюсти исторические реалии.

де расизма. В Soldier of Fortune после убийства мирного гражданина в нью-йоркском метро геймеров заставляли пройти уровень заново, но почему-то за стрельбу по случайным прохожим в виртуальном Багдаде не следовало никакого наказания. Разработчики признали свою ошибку и выпустили специальный патч, после установки которого больше не было различий между американскими и иракскими NPC.

За несколько месяцев до релиза Mafia: The City of Lost Heaven глава антимафиозного отдела итальянской полиции Роберто Центаро (Roberto Centaro) обвинил авторов криминальной саги в популяризации организованной преступности. «Я сделаю все, чтобы продажа игры в Италии была запрещена. Ведь это настоящая инструкция для желающих стать мафиози». Своему коллеге вторил бывший министр внутренних дел Италии Карло Таормина (Carlo Taormina): «Когда дело касается мафии, никто не будет относиться к этому как к игре. Есть вещи, с которыми не шутят». Чуть позже подключился глава Антимафиозной комиссии Титти Ди'Амато (Titti D'Amato): «Эта игра разрушает все наши усилия по распространению среди подростков антимафиозной культуры». Разработчики из чешской студии Illusion Softworks восприняли заявления трех авторитетных борцов с преступностью как комплимент. Кстати, Роберто Центавро не сдержал своего слова. Игра спокойно продавалась на территории Апеннинского полуострова.

Hitman 2: Silent Assassin сильно не понравилась сикхам (просьба не путать с ситхами, адептами темной силы из фантастического фильма «Звездные войны»). Негодующие приверженцы веры стали собирать подписи под петицией с требованием запретить продажи игры по всему миру. Дело в том, что в восемнадцатой по счету миссии под названием Terminal Hospitality главный герой должен был проникнуть на остров и ликвидировать окопавшегося в хорошо охраняемом госпитале главу религиозных фанатиков. Прибежище последнего разительно напоминало святыню сикхов – храм Гармандир Сагиб в Армистаре (он же Золотой храм). Разработчикам из IO Interactive и издательству Eidos Interactive не оставалось ничего, как принести свои извинения и выпустить исправленную версию игры.

КИТАЙ ПРОТИВ...

Стратегия Command & Conquer: Generals пришлась не по душе китайцам. Геймеры Поднебесной были возмущены тем, что в вымышленном вооруженном конфликте их страна изображена родиной мирового терроризма. Больше всего им не понравился уровень, в котором можно сравнять с землей знаменитую пекинскую площадь Тяньаньмэнь. А еще власти запретили продажу на территории страны IGI 2: Covert Strike. Дело в том, что в одной из миссий главный герой зачищает от охранников китайский космодром.

С подачи министерства культуры в 2004 году волчий билет выписали Hearts of Iron. Все из-за того, что разработчики военно-исторической стратегии представили Тибет в качестве независимого государства и нанесли на карту искусственно созданное квантунской армией прояпонское государство Маньчжоу-го.

ЕЩЕ И ЕЩЕ

В 2005 году председатель городского совета по общественной безопасности Нью-Йорка Питер Валлоун (Peter Vallone) обвинил авторов Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure в пропаганде мелкого хулиганства. Дескать, после знакомства с игрой впечатлительные геймеры вооружатся баллончиками с краской и измалюют стены различных городских сооружений похабными рисунками и надписями.

В начале 2006 года Ассоциация по развитию американских индейцев (Association of American Indian Development) осудила разработчиков ковбойского экшена GUN за то, что главный герой мог снимать скальпы с убитых коренных жителей Америки. Взбудораженные индейцы даже запустили специальный сайт www.BoycottGun.com, где каждый желающий мог подписаться под специальной петицией в адрес компании-разработчика Neversoft Entertainment и издательства Activision.

Создатели недавно вышедшей Mercenaries 2: World in Flames умудрились обидеть Уго Чавеса (Hugo Chavez). Как только стал известен сюжет сиквела, президент Венесуэлы обвинил правительство США в вынашивании планов по захвату его маленькой, но гордой страны. Дескать, с помощью игры идет подготовка американских граждан к проведению настоящей боевой операции. Звучит смешно, но факт остается фактом.

ПОЧТОВЫЙ ЧУВАК ЖЖЕТ

Сразу несколько громких скандалов связано с серией Postal. Так, первая часть была запрещена в Австралии. USPS (United States Postal Service) подала на разработчиков в суд. Мол, своим названием игра оскорбляет десятки тысяч людей, занятых в обработке и доставке почты. Процесс длился аж шесть лет. Суд признал обвинения незаконными.

21 января 2001 года, за два с половиной месяца до выхода сиквела, голландские геи провели организованную акцию протеста. Мероприятием руководил редактор одного из журналов для сексуальных меньшинств Хэнк Кролл (Hank Kroll). «Это отвратительно. У нас в Нидерландах есть законы, защищающие людей от преследования на почве их сексуальной ориентации», – говорил он. Наверняка у тебя возник вопрос: чем так не понравилась игра гомосексуалистам? Весь сыр-бор разгорелся после того, как в одном из превью сообщили: дескать, в виртуальном городе будет гей-клуб и главный герой сможет перебить его завсегдатаев. Глава Running With Scissors Винс Дези (Vince Desi) ответил в своем фирменном стиле: «Postal Dude живет в городе, где есть белые и черные, волосатые и лысые, худые и толстые, геи и натуралы. Вы можете играть, вообще никого не убивая. Мы не пытаемся вложить в игру какой-то политический смысл».

11 января 2006 года двадцатилетний москвич Александр Копцев ворвался в синагогу на Большой Бронной и нанес ножевые ранения девяти прихожанам. Как и в случае с массовым убийством в «Колумбине», журналисты раструбили о том, что в квартире налетчика милиция нашла диск с Postal 2. Но при этом они намного реже упоминали о запрещенной нацистской литературе, лежавшей в комнате подростка.

ТЯЖЕЛОВЕС

Абсолютным чемпионом по количеству скандалов по праву считается Rockstar North. Начинаем загибать пальцы…

Осенью 2002 года девятнадцатилетний житель города Сомерс (штат Висконсин) Мика Зоернер (Micah Zoerner) был пойман полицейским при попытке угона автомобиля со стоянки. Парень объяснил свои действия тем, что на «подвиги» его вдохновила Grand Theft Auto 3. Впору пожалеть впечатлительного бедолагу и призвать к ответственности разработчиков, да только это была далеко не первая «тачка» в богатой на события биографии Зоернера. Позже выяснилось, что Мика оказался замешан в краже около сотни машин, причем первое преступление он совершил задолго до выхода игры.

Следующий случай произошел в Ньюпорте (штат Теннеси). 25 июня 2003 года четырнадцатилетний Джош (Josh) и его шестнадцатилетний сводный брат Уильям Букнер (William Buckner) взяли отцовскую винтовку 22-го калибра, вышли на автостраду Interstate 40 и открыли огонь по проезжавшим машинам. Всего было сделано 25 выстрелов. Находившийся за рулем сорокапятилетний специалист по работе с трудными подростками Аарон Хемел (Aaron Hamel) погиб на месте, сидевшая на пассажирском кресле девятнадцатилетняя Кимберли Бид (Kimberly Bede) получила тяжелое ранение в живот. На состоявшемся в августе процессе преступники заявили в свое оправдание, что идею выйти с оружием в руках на улицу они почерпнули из Grand Theft Auto 3. И тут за дело взялся адвокат Джек Томпсон (Jack Thompson), заработавший дурную славу на исках против якобы пропагандирующих насилие гангста-рэпперов. В октябре он подал в суд на Take-Two Interactive, Rockstar Games, Sony Computer Entertainment America Inc. и Wal-Mart. В качестве компенсации за причиненный моральный ущерб Джек потребовал выплатить семье убитого 246 миллионов долларов. По словам Томпсона, за несколько месяцев до трагедии он отправлял письма в Sony Computer Entertainment America Inc. и Wal-Mart. с просьбой немедленно прекратить продажу игры, но компании ответили ему отказом и таким образом поспособствовали совершению убийства. Теперь они должны ответить за это своими кошельками. Получив в суде от ворот поворот, неутомимый Джек в следующем году снизил требования до 100 миллионов долларов, но вновь потерпел фиаско. Затем он взялся за дело однофамильца, Дэвида Томпсона (David Thompson). Восемнадцатилетний парень остановил патрульную

В GUN главный герой не только воевал, но и дружил с индейцами.

Американские почтовики до сих пор в обиде на авторов Postal.

Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure. Сейчас он вам такое нарисует...

В Mercenaries 2: World in Flames можно сравнять с землей почти все постройки.

Grand Theft Auto 3.

Grand Theft Auto 3.

Grand Theft Auto: Vice City.

Grand Theft Auto: Vice City.

Сенатор Леланд Йи.

машину, выхватил из кобуры полицейского пистолет, застрелил двух офицеров и одного диспетчера, после чего рассекал по городу на угнанной машине. В момент задержания Дэвид произнес: «Жизнь – это видеоигра. Иногда приходится умирать». В составленном адвокатом иске родственники убитых требовали от различных компаний 600 миллионов долларов. И вновь истцы не получили ни цента.

ТРАВЛЯ ПРОДОЛЖАЕТСЯ

Grand Theft Auto: Vice City сильно не понравилась американским гаитянам. Выходцев с острова в Карибском море оскорбила всплывающая на экране короткая фраза «Убей гаитян!» в одной из боевых сцен игры. 5 декабря 2003 года несколько десятков человек провели около стен офиса Rockstar Games и гипермаркета Wal-Mart акцию протеста. Тут как тут появился Джек Томпсон. Адвокат надоумил гаитянскую диаспору Нью-Йорка требовать от местных властей принятия закона, запрещающего продажу игры. Мэр города Блумберг поддался на уговоры и вынудил разработчиков удалить злосчастную фразу из следующего тиража. Впрочем, этого униженным и оскорбленным показалось мало. Глава Фонда американских гаитян Ринго Карярд (Ringo Cayard) заявил следующее: «Rockstar уже сделала деньги, а призыв об убийстве достиг аудитории». Иски против Take-Two Interactive, Wal-Mart, Best Buy Co., Sony Computer Entertainment America Inc. и Microsoft Corp. подали в суды округа Палм-Бич и штата Майами.

Все дела были с треском проиграны, но шумиха поднялась нешуточная. Например, в своем выступлении на женском форуме в Дармутском колледже сенатор Джозеф Либерман сказал: «Vice City – чудовищная игра. Геймеров вознаграждают за убийство женщины: они толкают ее на землю, бьют ногами до тех пор, пока она не умрет, а затем вновь и вновь в нее стреляют». Губернатор штата Майами Джеб Буш агитировал за бойкотирование игр, в которых необходимо «убивать существ, принадлежащих человеческом роду».

В свою очередь детский психолог, а по совместительству сенатор Калифорнии Леланд Йи подготовил законопроект, запрещающий продажу несовершеннолетним покупателям жестоких игр. Под «жестокостью» понимались «сцены убийства, нанесения увечий, расчленения и сексуального насилия над человеком». Под эту формулировку попада-

Grand Theft Auto: Vice City.

Grand Theft Auto: Vice City.

ли все игры с рейтингом «M» и каждая вторая с рейтингом «T». Нерадивых продавцов предлагалось карать 1000-долларовым штрафом. Различные общественные организации провели в Лос-Анджелесе, Фресно, Маунтин Вью и Сан Матео акции поддержки. Свое решительное «да» закону сказал новоиспеченный губернатор Арнольд Шварценеггер (Arnold Schwarzenegger). Однако калифорнийский суд счел проект неконституционным, так как тот противоречил знаменитой первой поправке, гарантирующей свободу слова. Чуть позже более строгий законопроект (в нем максимальное наказание достигало 40 тысяч долларов или 93 дней лишения свободы) попытались протолкнуть в штате Мичиган, но перед ним тоже загорелся красный цвет.

Губернатор штата Иллинойс Род Благожевич (Rod Blagojevich) захотел создать собственный цензорский комитет, чтобы оценивать все выходящие игры на предмет «нанесения вреда персонажам» и, пардон, «открытой демонстрации гениталий», но вскоре отказался от своей затеи. Хиллари Клинтон (Hillary Clinton) потребовала от правительства США выделить 90 миллионов долларов на финансирование специальной программы, которая займется изучением влияния жестоких видеоигр на неокрепшие умы подростков. «Наши бедные американские дети играют в игру, где можно заняться сексом с проституткой, а потом ее убить. Это самая настоящая бесшумная эпидемия безразличия СМИ к нормам морали».

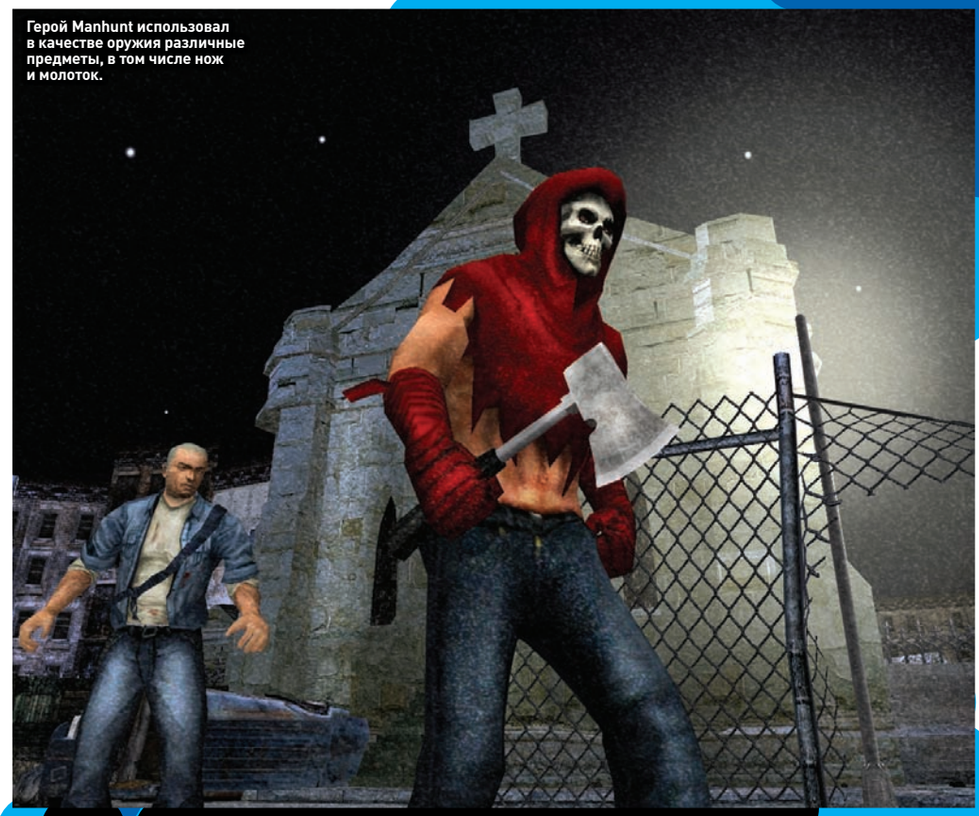
В конце 2005 года Леланд Йи представил на рассмотрение слегка измененный вариант закона. Так называемый билль AB1179 собрал необходимое число голосов и даже был одобрен Арнольдом Шварценеггером. Закон начинал действовать с 1 января 2006 года. Ассоциация производителей программного обеспечения и компьютерных игр (Entertainment Software Association, преемница IDSA) обратилась за справедливостью в суд. В декабре окружной судья Рональд Уайт приостановил действие билля, а потом признал его неконституционным. С 2006 по 2008 год власти то одного, то другого штата США пытались принять подобный закон, но всякий раз эпопея завершалась отсылкой к первой поправке.

Кандидат в президенты от демократов Хиллари Клинтон.

В АНГЛИЙСКОМ ПАРКЕ

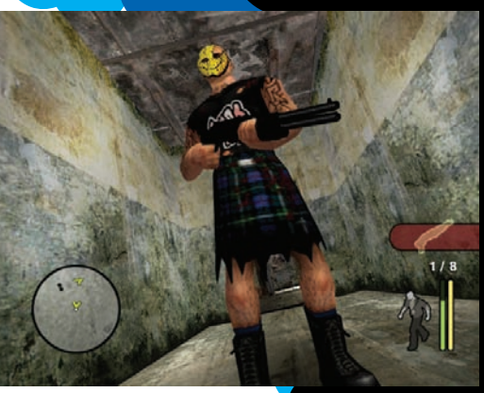
27 февраля 2004 года произошла трагедия в английском городе Лейчестер. Семнадцатилетний Уоррен Лебланк (Warren Leblanc) за-

манил своего четырнадцатилетнего приятеля Стефана Пакира (Stefan Pakeerah) в парк, нанес множество ударов ножом в область печени и почек, а затем добил молотком. В интервью мать убитого сказала, что Уоррен все свободное время резался в Manhunt. На следующий день три крупнейшие британские торговые сети – Dixons, GAME и Woolworths убрали экшен от Rockstar North со своих прилавков.
И опять СМИ обрушились с резкой критикой на разработчиков. Через несколько дней полиция заявила, что на самом деле большим фанатом Manhunt был не преступник, а его жертва: коробку с игрой обнаружили в комнате Стефана Пакира. На суде приговоренный к 15 годам лишения свободы Лебланк объяснил свои действия тем, что ему срочно потребовалось найти 75 фунтов, поэтому он решил убить и ограбить своего товарища.

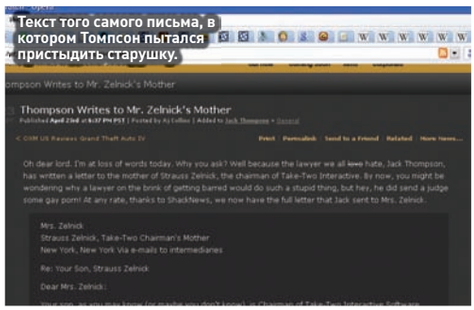

Герой Manhunt использовал в качестве оружия различные предметы, в том числе нож и молоток.

РЕКЛАМНАЯ ПАУЗА

Смерть, смерть, смерть… И во всех случаях обвиняют Rockstar North. Пора устроить небольшую передышку. Забавный случай произошел в марте 2004 года в Санта Фе. В квартиру пожилой женщины Сэнди Уильмс (Sandy Williams) ворвались четверо вооруженных грабителей. Внезапно раздалось: «Всем стоять! Это полиция! Вы окружены!» Бандиты побросали пистолеты на пол и простояли с поднятыми вверх руками до тех пор, пока не прибыла вызванная соседями патрульная машина. Ока-



Звукорежиссеру Grand Theft Auto 3 надо вручить медаль или хотя бы почетную грамоту.


Текст того самого письма, в котором Томпсон пытался пристыдить старушку.

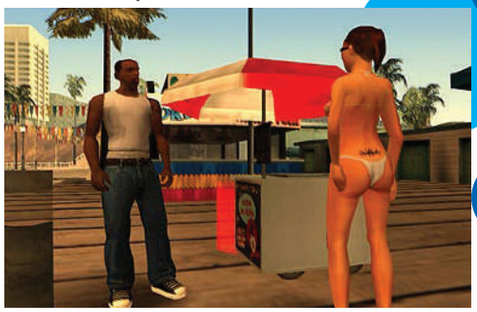
зывается, трое внуков Сэнди Уильмс играли в соседней комнате в Grand Theft Auto 3. Горе-грабители спутали голос виртуального полицейского с реальным.

Так получилось, что за Томпсоном закрепился образ человека, который безуспешно пытается «срубить бабло» с производителей хитов. Проще говоря – лузера. Так, в 2005 году основатель американского Национального института медиа и семьи (National Institute on Media and the Family) Дэвид Уэлш (David Walsh) запретил Джеку ссылаться на исследования организации без его письменного разрешения, поскольку тот использует научные сведения в личных политических и экономических целях. В том же году Томпсона чуть не лишили права заниматься юридической практикой, поскольку адвокат превратил судебный процесс в цирковое представление. Этой весной Томпсон перешел все границы. Мать председателя совета директоров Take-Two Interactive Штрауса Зелника (Strauss Zelnick) получила от Джека письмо. В нем он предлагает пожилой женщине познакомиться с содержанием «симулятора убийств», в котором можно давить пешеходов, отстреливать головы полицейским и заниматься сексом с проститутками. А потом цитирует Ветхий Завет и обвиняет госпожу Зелник в плохом воспитании сына. Дескать, ваш мальчик вырос и теперь обрушивает на подростков потоки насилия и порнографии. Полностью с содержанием письма можно познакомиться по адресу www.rockstarwatch.net/news/457/thompson-writes-to-mr-zelnicks-mother. Справедливость восторжествовала 25 сентября: Верховный суд штата Флорида наконец-то лишил Томпсона адвокатской лицензии и обязал возместить судебные издержки в размере 43 675 долларов 35 центов.

ЧАШКА КОФЕЮ ЗА 40 МИЛЛИОНОВ ДОЛЛАРОВ

Почти сразу же после портирования Grand Theft Auto: San Andreas с PlayStation 2 на PC разра-

ХИТ ZONA
ДОМАШНИЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ
КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ
КИНО
МУЗЫКА
КНИГИ
СЕТЬ МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ МАГАЗИНОВ
WWW.HITZONA.RU



После установки мода Hot Coffee герой Grand Theft Auto: San Andreas превращался в ходячую секс-машину.

зился скандал по поводу скрытого в игре сексуального контента. После установки мода Hot Coffee главный герой Карл «CJ» Джонсон мог не только ухаживать за персонажами женского пола (дарить цветы и огромные фаллоимиторы), но и заниматься с ними сексом (правда, не снимая штанов, но это уже детали). Проживающий в Голландии 36-летний автор мода Патрик Вильденборг (Patrick Wildenborg) утверждал, что его детище лишь активирует заранее заложенные в игру разработчиками возможности. Леланд Йи, Хиллари Клинтон и вездесущий Джек Томпсон подняли очередную шумиху. ESRB тут же сменила значок «M», на «AO». Во избежание неприятностей некоторые крупные торговые сети отказались продавать игру даже после того, как был увеличен возрастной ценз. По оценкам аналитиков, из-за забывчивости разработчиков издательство Rockstar Games недосчиталось 40 миллионов долларов прибыли. Кстати, в 2006 году нечто подобное произошло с The Elder Scrolls 4: Oblivion. Один из фанатов создал с помощью заранее заготовленного разработчиками набора текстур мод с обнаженными по пояс девицами, в результате чего ESRB сменила рейтинг игры с «T» на более строгий «M».

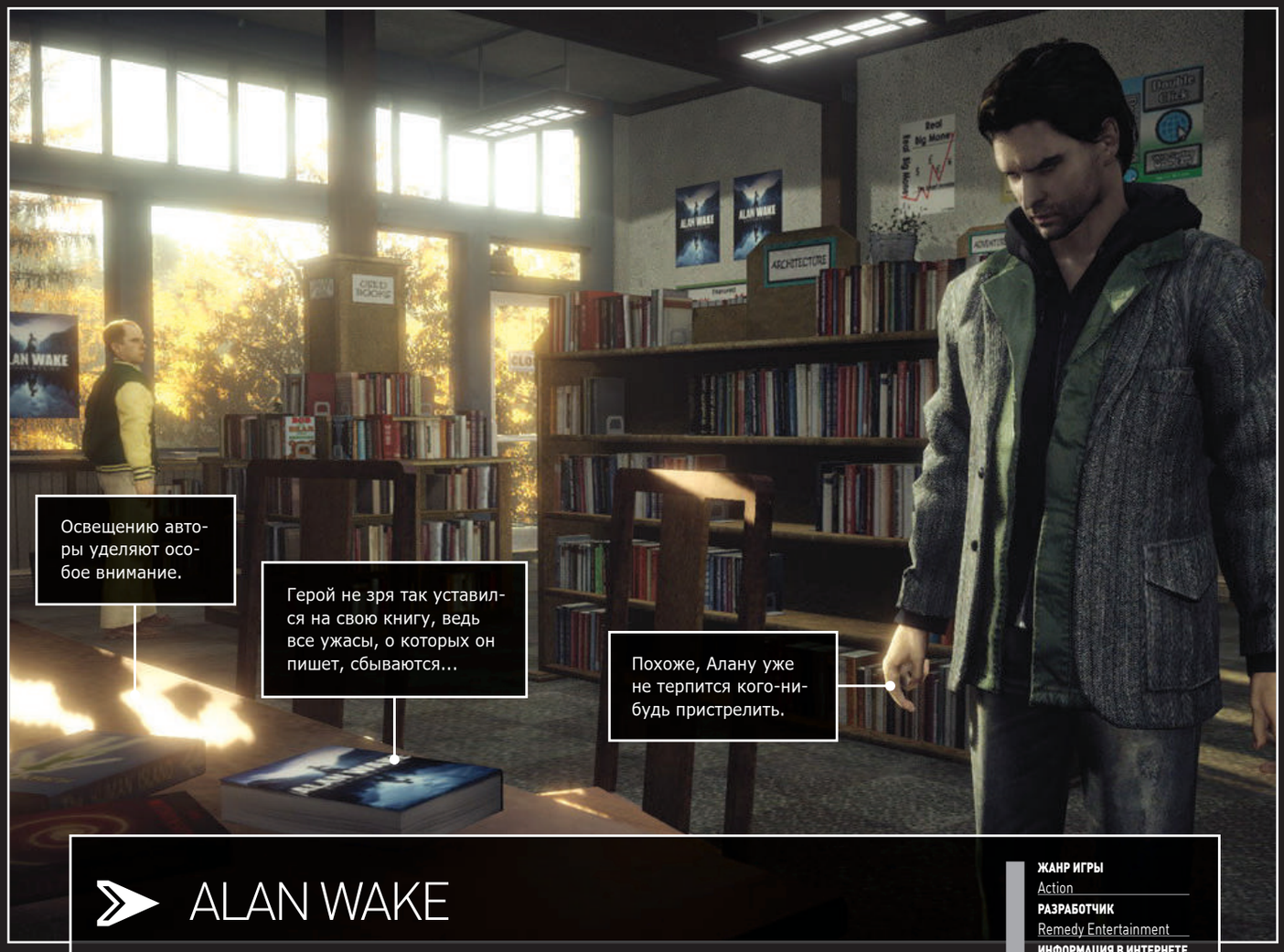
Голая женская грудь чуть не сгубила The Elder Scrolls 4: Oblivion.

В СУХОМ ОСТАТКЕ

Обычно в конце каждой статьи идет подведение итогов. Что можно сказать по нашей теме? Противостояние длится более 30 лет, но при этом очень сложно выявить какие-то закономерности. Например, нельзя заранее предсказать последствия очередного громкого скандала. Практика показывает, что в одном случае игра получает бесплатную рекламу и продается более высоким тиражом, а в другом издатели терпят убытки. Чаще всего обвинения в адрес разработчиков не имеют под собой никаких оснований, но бывают и исключения. Как говорится, нет черного и белого, есть оттенки серого. Этой же фразой можно оценить и деятельность различных политиков, чиновников, правозащитников и представителей общественных организаций. Кто-то действительно хочет оградить детей от чрезмерной жестокости, кто-то просто пытается сделать себе карьеру, разбрасываясь громкими заявлениями, кто-то занимается и тем и другим. Главное – не забывать, что каждый человек – хозяин своей жизни. Конечно, в определенной ситуации намного проще спихнуть вину на нечто неодушевленное: компьютерные игры, музыку, телевидение, кино, суровые законы улицы, несовершенную систему образования или тяжелые финансовые условия – и оправдывать неподобающее поведение цитатой из фильма «Бумер»: «Не мы такие, жизнь такая». Но именно ты в конечном счете принимаешь решения, совершаешь те или иные поступки и несешь за них ответственность. **PG**

К играм про Лару всегда выходили интересные патчи.

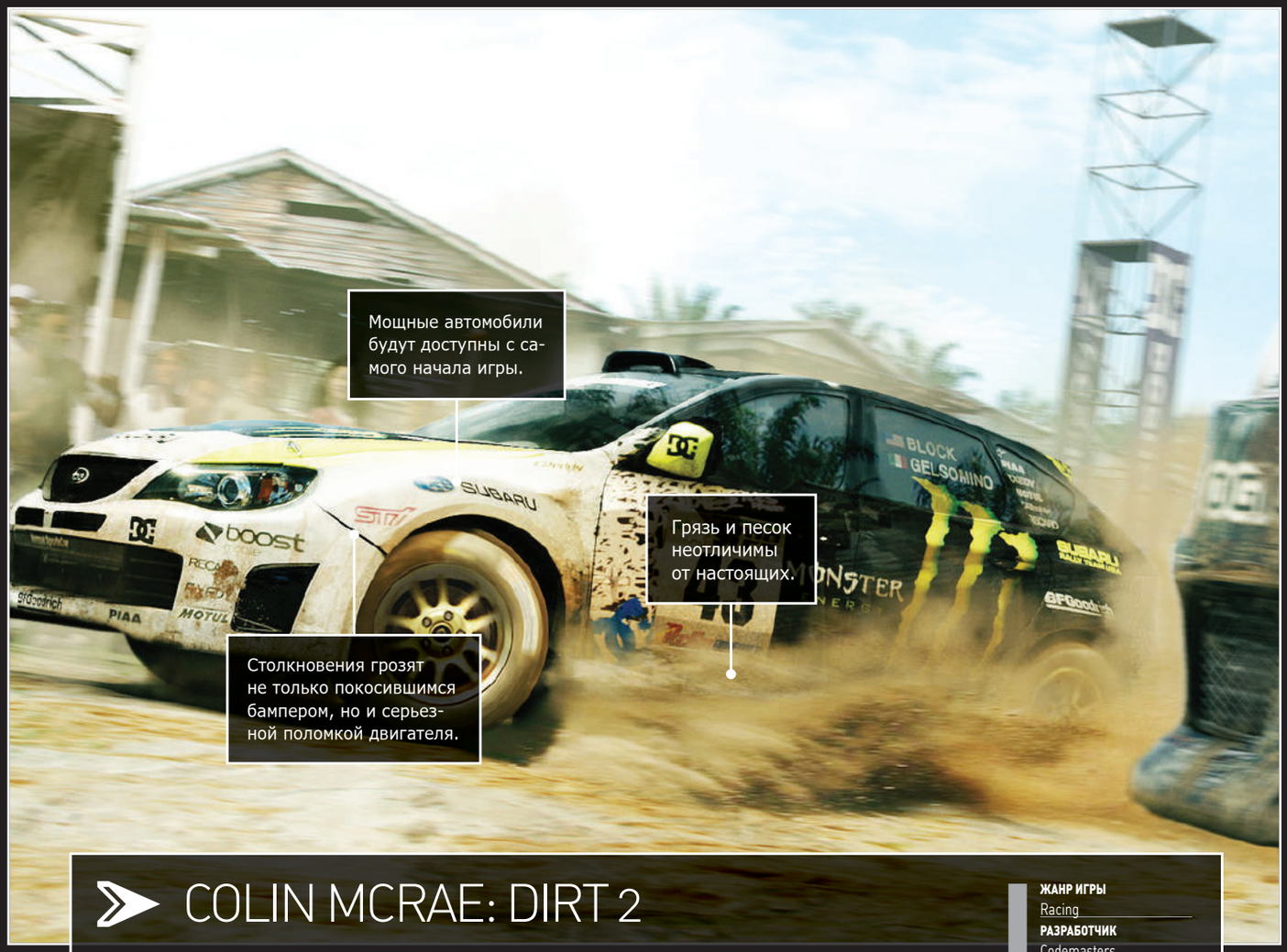
ТЕКСТ: РОМАН ЕПИШИН



ALAN WAKE

ЖАНР ИГРЫ
Action
РАЗРАБОТЧИК
Remedy Entertainment
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.alanwake.com
ДАТА ВЫХОДА
Не объявлена
МЫ ПИСАЛИ
Превью в №12 (36)

Загадочный проект от авторов дилогии Max Payne впервые был анонсирован в апреле 2005 года. Разработчики трудятся над грандиозным мистическим триллером, главный герой которого – писатель Алан Уэйк. В отличие от «линейного» Max Payne новый экшен предоставляет игрокам полную свободу передвижения в рамках небольшого американского городка и его окрестностей. Идти можно куда угодно, главное, чтобы ночь не застала героя вдали от надежного укрытия: в темное время суток начинаются кошмары...



COLIN MCRAE: DIRT 2

Новой гоночной игрой Colin McRae: DiRT 2 компания Codemasters намерена закрепить успех предыдущей части, поэтому ожидать кардинальных изменений не стоит. Авторы усовершенствовали графический движок, что позволило им вдвое увеличить детализацию машин и трасс, улучшить тени и освещение, а также увеличить интерактивность окружения. Заезды в DiRT 2 проходят как по каньонам и джунглям, так и по асфальтированным трассам. Автопарк, разумеется, расширился, а модель повреждений – усложнилась.

ЖАНР ИГРЫ
Racing

РАЗРАБОТЧИК
Codemasters

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.codemasters.com/dirt2

ДАТА ВЫХОДА
2009 год

МЫ ПИСАЛИ
Не писали

DAMNATION

Экшен Damnation повествует о Гражданской войне в Соединенных Штатах Америки, но не имеет ничего общего с историческими проектами. Бурная фантазия разработчиков придала конфликту эпический размах: на дворе XX век, а бои и не думают затихать. Более того, на вооружении у сторон в лучших традициях «стимпанка» появились боевые андроиды. От прочих шутеров проект отличается гармоничным сочетанием ураганных перестрелок, головокружительной акробатики, восточных единоборств, стелс-элементов и магических приемов.

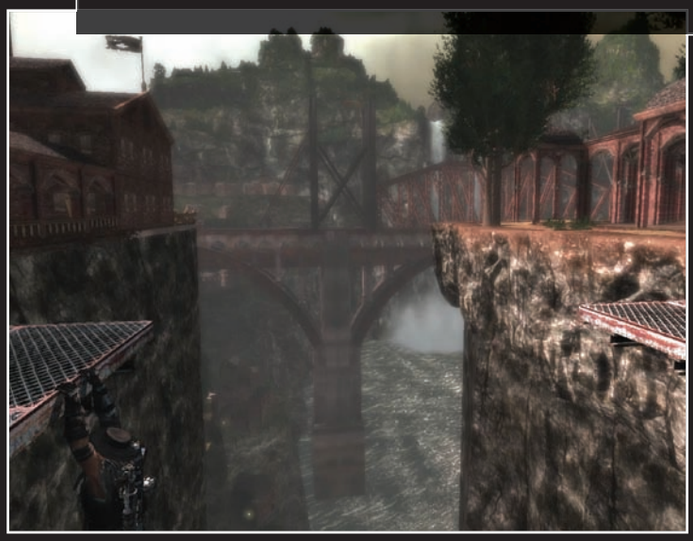
ЖАНР ИГРЫ
Action

РАЗРАБОТЧИК
Blue Omega Entertainment, Demiurge Studios

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.damnation-thegame.com

ДАТА ВЫХОДА
Февраль 2009 года

МЫ ПИСАЛИ
Превью в №09 (57)



WHEELMAN

Ясноглазый Риддик – не единственное амплуа Вина Дизеля в компьютерных играх. Автомобильный экшен Wheelman, который разрабатывается по мотивам одноименного фильма, представит популярного актера в роли спецагента. Скрываясь под маской водителя, он должен проникнуть в криминальный синдикат и разрушить его изнутри. Стрелять и ездить предстоит по улицам Барселоны, причем авторы обещают, что каждое появление Дизеля на дороге будет сопровождаться зрелищными авариями, взрывами и прочими спецэффектами.

ЖАНР ИГРЫ
Action\Racing
РАЗРАБОТЧИК
Midway Studios Newcastle, Tigon Studios
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.wheelmangame.com
ДАТА ВЫХОДА
20 февраля 2009 года
МЫ ПИСАЛИ
Разведка боем в №06 (54)

ТЕКСТ: ВАЛЕРИЙ ПОДЛОКОТНИКОВ

Типичный образчик гоблИИИнского интерьера.

Черепаха панельная, большая кухня, санузел раздельный.

GOBLIIINS 4

ПАРЛЕ ВУ ГОБЛИИИНЗ?

ЖАНР ИГРЫ
Adventure
ИЗДАТЕЛЬ
Snowball Studios
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С/Snowball Studios
РАЗРАБОТЧИК
Societe Pollene
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.goblins4
ДАТА ВЫХОДА
Февраль 2009 года
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Пьер Гийод (Pierre Gilhodes)

Лишь немногие аксакалы игр помнят, что 15–20 лет назад квесты были основной статьей доходов издателей. (Сегодня таковой являются спортивные симуляторы и шутеры.) Именно в ту золотую для приключенческого жанра пору команда Coktel Vision, до того промышлявшая образовательными проектами средней руки, выпустила неожиданно качественную игру. История про трех забавных созданий Gobliiins (троекратное i обозначает количество персонажей) отняла немало часов у работников НИИ, чиновников и прочих пелевинских «принцев Госплана».

ИЗ ИСТОРИИ ГОБЛИНОВЕДЕНИЯ

Художник-дизайнер Пьер Гийод (Pierre Gilhodes) и сценаристка Мюриель Трами (Muriel Tramis) благодаря своей богатой фантазии создали посредством 256 цветов настоящий шедевр приключенческого жанра. За ним последовали Gobliins 2 (1992) и Goblins 3 (1993), по строгому указанию тогдашнего издателя проекта Sierra получившие ненужную приставку Quest. Но эпоха романтизма и 286-х процессоров миновала, в моду вошло 3D, народ ушел играть в Doom, и следующий проект Гийода – «Вудруфф и Шнобль Азимутский» провалился. Человек насколько талантливый, настолько и ранимый, Пьер не выдержал таких потрясений и ушел из индустрии на ниву производства комиксов. Через какое-то время, однако, любовь к играм напомнила о себе, и месье Гийод подался в художники-аутсорсеры: его арты стали частью многих проектов европейских команд (например, So Blonde, она же «Блондинка в шоке» от Wizarbox). Параллельно с рутинной работой Пьер рисовал для души: складывая скетчи в стол, он лелеял мечту о разработке продолжения «Гоблинов». Набив руку в 3D, Гийод набрал команду из родственников и друзей, чтобы в провинции на юге Франции воплотить свою давнюю мечту. К 2007 году четвертая часть Gobliiins была практически завершена, а в 2008-м на игру наткнулась отечественная студия Snowball Studios – так проект обрел мирового (!) издателя. Итак, чего же мы ждем от продолжения культовой адвенчуры? В первую очередь соблюдения традиций и отсутствия экспериментов с геймплеем. И уже сейчас очевидно, что «Гоблины 4» целиком этим требованиям отвечают – игра взяла лучшее от своих предшественниц. Во-первых, имеется классический набор героев: сильный гоблин, колдующий гоблин и мозговитый гоблин.

УРОКИ ФРАНЦУЗСКОГО

Представители Snowball Studios поделились с нами любопытной информацией: «История подписания "Гоблинов", как и сама игра, напоминала квест. Порядочный гражданин Франции месье Гийод питает нелюбовь к английскому, предпочитая общаться на языке Гюго и Дюма. На все письма с просьбой продать игру Пьер отвечал гордым молчанием. Но мы проявили упорство – с помощью экспресс-курсов и самоучителя нам удалось написать запрос на французском. Последовавший за этим вал ответов можно сравнить с прорвавшейся плотиной. Вскоре проект был подписан».

После сокращения кадров в третьей части в Gobliiins 4 все герои снова в строю. Да здравствуют три i!

Факты

15 уровней-головоломок плюс один призовой

1 самое полное пособие по гоблинскому языку

3 гоблина, по одной способности на героя

Превратить в принцессу эту жабу, к сожалению, невозможно.

...Глядя на сумасшедшую обстановку во дворце, мы все понимаем.

Король в тоске – его любимая зверушка пропала...

Червяной транспорт здесь держит основную долю перевозок.

Первый толкает и ломает, второй соответственно колдует, третий подбирает предметы и, комбинируя их, получает новые. Во-вторых, постылый счетчик неверных действий, вымотавший душу еще в первой части, убрали к чертовой матери, что в разы уменьшит давление на психику. В-третьих, игра получается действительно смешная. Пока мы видели только первые шесть уровней, но и на их основе уже можно сделать выводы: потешные рожи гоблинов, россыпь скрытых и явных приколов, постоянные непрерывные гэги, традиционно сумасбродные имена и изрядно напрягающие извилины загадки. Впечатление от игры можно лаконично описать как «то самое!».

НАЗАД В БУДУЩЕЕ

По традиции история начинается с обращения царственной особы к одному из гоблинов. Умный Ч-чупс степенно похрапывает в своем детективном бюро, когда к нему прилетает почтовая ворона с посланием от короля Балдурона Восьмого: тот просит отыскать свою любимую домашнюю зверюшку, трубкозуба Дюбеля. Накормив огурцами свое травоядное растение и пообщавшись с цветочной блошкой, Ч-чупс отправляется искать друзей – громилу Тугуса и волшебника Херувимиуса.
Игровой процесс выдержан в лучших традициях серии: каждый уровень представляет собой сложный пазл; при правильной комбинации предметов и

КОМИКСЫ БЫВАЮТ РАЗНЫЕ

До того как вплотную заняться четвертыми «Гоблинами», Пьер Гийод рисовал комиксы. Считается, что картинки с текстом в пузырях – прерогатива американцев и японцев. Это не так: комиксы имеют большое значение для современной массовой культуры Франции. Если национальной особенностью американской школы является тема супергероев (а глубже – психологических комплексов), то французы основное внимание уделяют юмору и отношениям между людьми (см. серию «Астерикс и Обеликс»).

Придется изрядно напрячь извилины, прежде чем в конце этого тоннеля появится свет.

Кузен Годзиллы – Пожиратель салатов.

На этом уровне герои ищут выход из комикса о себе.

Хор поющих морковок «Кукушечка».

Даже не спрашивай нас, что это за штуковина.

Несмотря на старомодную графику, игра радует глаз. Все мило и трогательно – до первой сложности на уровне.

действий открывается выход на следующий этап. Всего таких экранов-головоломок 16. Один из левелов является своеобразным «пасхальным яйцом»: чтобы его открыть, требуется собрать скрытые драконьи зубы с каждого уровня.

Цели на каждой локации довольно забавны: спастись из пасти монструозного Пожирателя салатов, провести репетицию хора поющих морковок, написать сюжет для комикса о собственных приключениях, выбраться из игры через монитор и разбудить заснувшего на рабочем месте Пьера! Но ведь каждый уровень также наполнен смешными деталями! Щелкать по различным предметам волшебной палочкой Херувимиуса уморительно.

Третье измерение используется довольно грамотно, хотя и усложняет пиксельхантинг. Последний обладает довольно сильной логикой: имеющийся набор предметов всегда подскажет, что следует делать дальше... Ну... почти всегда. Особенно если посидеть и спокойно поразмышлять часик-другой-третий... Хотя порой кажется, что французы-черти что-то да забыли прикрутить. «Я все уже перепробовал, нет, реально, это нельзя пройти, пустите меня, я не сумасшедший, а-а-а-а-а-а-а-а!!!» Но прежде чем проламывать монитор клавиатурой и лететь во Францию мстить разработчикам, лучше отдохнуть минут 15 и изучить уровень на свежую голову. «Тьфу, вот же эта доска лежит, сейчас ее туда, это сюда – и все сработает». И все срабатывает. Это и есть секретная формула «Гоблинов» – они доводят тебя до мысленного исступления, граничащего с отчаянием, после чего радость от решенной головоломки наполняет игрока эйфорией.

Что касается графики, то с любителями красивой картинки французы обходятся довольно сурово: модели персонажей лишними полигонами не хвастаются, фоновые текстуры уровней сделаны из каких-то явно антикварных материалов, анимация местами шалит и подергивается. Но странное дело – такой графический традиционализм (если не сказать – фундаментализм) смотрится очень уместно и гармонично. Разработчики, в свое время обходившиеся VGA-графикой, современными средствами смогли обеспечить главное – стиль. Основная проблема многих игр состоит именно в отсутствии собственного стиля, во вторичности картинки и повествования. В Gobliiins чувствуется рука художника, а не китайского аутсорсера-моделлера. У очередного проекта Пьера Гийода есть душа. А ее не заменят никакие высокие технологии. **PG**

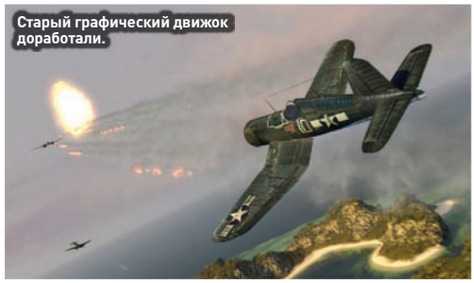
TARALEJ & JABOCRACK

В России «Гоблины» успели обзавестись собственной академической традицией перевода. Все три первые части игры от Coktel Vision были русифицированы творческим объединением Taralej & Jabocrack, в узких кругах широко известной своим оригинальным юмором и любви к неологизмам. Представители Snowball заявили, что перевод предшественников принимается во внимание — фраза «Действуй колбасой на башку», по их словам, достойна жить вечно!

ТЕКСТ: РОМАН ЕПИШИН

Японии посвящена отдельная кампания.

В игре появились десантники, но шутером она не стала.


Старый графический движок доработали.

BATTLESTATIONS: PACIFIC

СЫГРАЙ ЗА КАМИКАДЗЕ

ЖАНР ИГРЫ
Action/Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
Eidos Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Новый Диск
РАЗРАБОТЧИК
Eidos Studios Hungary
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
8
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.battlestations.net/pacific
ДАТА ВЫХОДА
I квартал 2009 года

Смелый эксперимент компании Eidos по скрещиванию стратегии и экшена завершился вполне благополучно. Ориентация на консольную аудиторию, которая не терпит запутанных громоздких проектов, пошла Battlestations: Midway только на пользу. Переход от стратегической части к зрелищному боевику оказался плавным и незаметным. Вот ты раздаешь мудрые указания флотам и эскадрильям, а мгновением позже уже встаешь за орудие линкора, подаешь на себя штурвал стремительного истребителя или командуешь подводной лодкой.

Острова теперь покрывает густая растительность.

Единственная сюжетная кампания, где мы выступали на стороне США, завершалась грандиозным сражением у атолла Мидуэй, которое историки по праву считают переломным. Оно закончилось разгромным поражением Японии, фактически лишившейся авианесущего флота.

ЕСЛИ БЫ ЯПОНЦЫ ПОБЕДИЛИ

Однако разработчики решили, что тема раскрыта не полностью, поэтому Battlestations: Pacific вновь переносит нас в акваторию Тихого океана. Правда, кампаний теперь две – американская продолжается с момента, на котором оборвалось повествование в первой части, а японская вообще позволяет переписать историю Второй мировой. Выступив на стороне Восточной империи, ты примешь участие в знаменитой атаке на бухту Перл-Харбор и в битве у атолла Мидуэй, но после этого борьба за Тихоокеанский регион продолжится в вымышленных сражениях. А вот кампания за США по-прежнему строится на исторических фактах, пусть порой и несколько искаженных. После сражения за приснопамятный атолл крупные баталии развернутся в заливе Лейте и у острова Окинава. В этих битвах японцы активно использовали легендарных камикадзе, и при игре за Страну восходящего солнца каждый сможет ощутить себя в шкуре отчаянных патриотов.

ЦАРИЦА ПОЛЕЙ

Кроме самолетов-смертников авторы готовят еще два десятка новых боевых единиц, среди которых нашлось место бомбардировщикам, крейсерам и даже береговым артиллерийским батареям. Переключиться от тактического командования к управлению отдельно взятой

Боевые машины зрелищно разваливаются на части, мы даже сможем разломить надвое огромный крейсер.

Факты

5 свежих многопользовательских режимов

2 враждующие державы – Япония и США

28 миссий в двух сюжетных кампаниях

БИЛЕТ В ОДИН КОНЕЦ

Осенью 1944 года Япония впервые пустила в бой пилотов-камикадзе. Фанатично преданные императору летчики управляли деревянным планером со взрывчаткой на носу и ракетным двигателем в хвосте. Аппарат, у которого не было даже шасси, назывался «Ока» (Yokosuka MXY7 Ohka) и запускался в свой первый и последний полет с бомбардировщика Mitsubishi G4M. В воздухе пилот должен был включить двигатель и направить машину на цель. Как это происходило, ты увидишь и прочувствуешь в игре, лично управляя «Окой».

Подводные баталии были самым слабым звеном первой части.

боевой машиной по-прежнему можно в любой момент нажатием одной кнопки. А играть в целом станет еще проще. Руководствуясь пожеланиями поклонников, авторы модифицируют интерфейс и разрабатывают углубленную систему тренировок, с помощью которой тебя научат грамотно использовать различное вооружение и правильно распоряжаться вверенными силами. В их числе появилась и пехота, но лично побродить с винтовкой по атоллу не удастся. Десантников разрешено лишь парашютировать вблизи стратегически важных объектов, и от твоей точности и аккуратности в роли пилота зависит, насколько эффективной окажется атака. При удачном раскладе бойцы захватят вражеские укрепления вместе со стационарными орудиями и смогут оказать поддержку огнем. Оккупация островных баз вообще существенно влияет на исход битвы. Так, заняв радарную станцию, ты сможешь издалека разглядеть неприятельское подкрепление, а отбитый у врага аэродром пополнит войска новыми самолетами.

НА КУСКИ

Выход Battlestations: Pacific планируется на первый квартал 2009 года (предыдущий проект дебютировал в феврале 2007-го). При таком внушительном разрыве между двумя эпизодами авторы просто не могли ограничиться свежими юнитами. Старый графический движок претерпел ряд изменений к лучшему: тропические острова покрылись густой растительностью, небо затянули правдоподобные облака, а подводные пейзажи, по словам разработчиков, стали реалистичнее. Но главное – это обновленные модели боевых машин. Под интенсивным огнем они теперь зрелищно разваливаются на части, и при желании ты даже сможешь разломить надвое огромный крейсер.

Максимальное удовольствие от подобного вандализма получаешь, когда кораблем управляет другой игрок. Eidos обещает пять новых сетевых режимов, среди которых есть как ориентированные на экшен, так и предназначенные для вдумчивого тактического планирования. А вот полноценного «кооператива» от сюжетной кампании ждать не стоит – ее придется проходить в одиночестве. Впрочем, если разработчики воплотят в жизнь все свои идеи, об этом упущении никто не вспомнит. На словах возвращение в истерзанный боями Тихий океан кажется весьма заманчивым аттракционом. **PG**

BATTLESTATIONS В НАШИ ДНИ

Работая над Battlestations: Pacific, авторы уже помышляют о продолжении. До четко оформленных слухов и уж тем более официальных анонсов пока далеко, но о некоторых задумках они рассуждают публично. Завершать серию тихоокеанским театром пока не планируется – более того, разработчики усматривают перспективы за рамками Второй мировой. В качестве успешного примера кардинальной смены антуража они приводят Call of Duty 4: Modern Warfare.

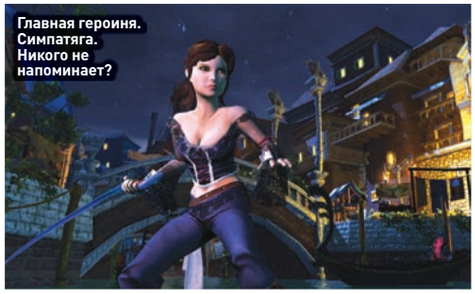
Получив критические повреждения, корабль буквально развалится на части.

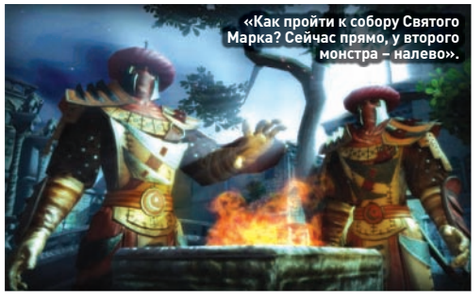
В любой момент можно покинуть командирское кресло и стать простым пилотом.

Отдельные сцены затмевают голливудские фильмы.

ТЕКСТ: ДМИТРИЙ КАРАСЕВ

«Собор Святого Марка? Это в другой стороне. А кто вас сюда направил? Арабы с соседнего скриншота?»


Главная героиня. Симпатяга. Никого не напоминает?


«Как пройти к собору Святого Марка? Сейчас прямо, у второго монстра – налево».

VENETICA

ДВУМ СМЕРТЯМ НЕ БЫВАТЬ?

ЖАНР ИГРЫ
Action/
Role-Playing Game

ИЗДАТЕЛЬ
Не объявлен

РАЗРАБОТЧИК
Deck13 Interactive

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.venetica-game.com

ДАТА ВЫХОДА
2009 год

Как быть, если твой отец – Смерть, по улицам родного города бродят твари, напоминающие помесь лягушки с неведомой зверушкой, а у обитателей мира мертвых с чего-то накопилось к тебе много вопросов? Просить политического убежища в другой стране? А что делать бедной Скарлетт во времена, когда люди не то что о самолетах – о железной дороге не слышали?

Deck13 пытается заткнуть за пояс Лару Крофт.

Немцы из Deck13, известные нам по юмористическим квестам Ankh и Jack Keane, на сей раз решили взяться за серьезную action/RPG, да еще и в оригинальном сеттинге. И пока что все выглядит довольно убедительно.

СМЕРТЕЛЬНАЯ ДЕМОКРАТИЯ

Нам предлагают отправиться в Венецию XVI века, где Смерть является вполне реальным существом. Точнее, Смерть там и вовсе выборная должность, кандидатов на которую утверждает древний орден Корпус. Но, несмотря на многовековой опыт в подобных вопросах, члены ордена однажды допускают серьезную ошибку и доверяют ответственный пост некроманту по имени Виктор. Тот решает серьезно перевыполнить план и разом перевести все население в разряд мертвецов. Спешно выбранный ему на замену бедолага ничего поделать был не в силах, поскольку некромант уже приступил к реализации зловещих планов, заодно даровав себе любимому (ну так, на всякий случай) бессмертие. Единственная надежда ордена – скромная девушка по имени Скарлетт, дочь второго кандидата на должность Смерти, пребывающая в полном неведении о передавшихся ей по наследству талантах. Но это, конечно, ненадолго.

«НЕКРОМАНТИЯ ДЛЯ ЧАЙНИКОВ»

Именно магия смерти должна стать коньком Скарлетт и визитной карточкой Venetica. Приведу простой пример: получив смертельную рану, девушка может взлететь над полем боя невидимым призраком и найти новое существо для воплощения. По мере прохождения игры Скарлетт научится также переноситься в мир мертвых, призывать на помощь ворон, призраков и прочую нечисть, вселять в сердца врагов ужас и делать другие полезные в бою вещи. Ведь драться, судя по всему, придется часто. Надо отдать Deck13 должное: благодаря необычному сеттингу орков и людоедов убивать в кои-то веки не придется – зато в числе противников значатся недружелюбные духи всех мастей, ходячие мертвецы и прочие жуткие твари, а также простые венецианские бандиты.

Противостояние двух кандидатов на роль Смерти, да еще и на фоне средневековой Венеции, – это не орков по пещерам гонять.

Факты

1 сильно затопленный город

2 кандидата на роль Смерти

1 героиня, которая определит исход противостояния

2 мира, судьба которых зависит от наших действий

ВЕСЕЛАЯ КВЕСТОЛОГИЯ

При всем уважении к Deck13 заметим: именно студия-разработчик внушает наибольшие опасения по поводу перспектив Venetica. Все-таки за столь серьезные и масштабные проекты немцы пока еще не брались, ограничиваясь лишь квестами – серией Ankh и недавней Jack Keane (последняя, кстати, высмеивала легендарную Space Quest). Venetica многие поначалу восприняли как еще одну юмористическую игру. Сами разработчики, впрочем, настаивают на полной серьезности: «Мы не собираемся ломать комедию. Venetica – весьма мрачная история. Хотя, конечно, юмор и пародия тоже присутствуют, но скорее в скрытом виде».

Борьба с нечистью – тяжкий труд.

Поединки, напоминающие приставочную Legend of Zelda, протекают в реальном времени: в ход идут как руки-ноги, так и магия. Овладеть различными техниками можно, обратившись к учителям, которые предлагают свои услуги на улицах Венеции. Разработчики обещают богатый выбор как заклинаний, так и колюще-режущих предметов – от простых мечей и боевых молотов до фирменного оружия Смерти – Лунного клинка. Дадут ли помахать косой, пока не известно.

УВИДЕТЬ ВЕНЕЦИЮ И УМЕРЕТЬ

«Экшен, исследование, общение» – именно такой лозунг выдвигают разработчики. Иначе говоря, взаимодействие с другими персонажами будет играть не меньшую роль, чем истребление супостатов. В конце концов, Венеция – город многолюдный, и практически у каждого найдется, что сказать, продать или поручить Скарлетт. К тому же мертвые в этой реальности еще более словоохотливы, чем живые (в течение всей игры нас будут сопровождать два духа-советника). За исследованиями дело также не станет. В очередной раз похвалю Deck13 и ее выбор места действия – каналы и дворцы средневековой Венеции стали интересной альтернативой магическим лесам и гномьим пещерам. Кстати, будь готов к тому, что передвигаться зачастую придется не на своих двоих, а на лодке.

Венеция разбита на несколько районов – здесь и квартал богачей с роскошными палаццо, и порт, и заполненные бедняками трущобы. Прикинувшись Робин Гудом, мы сможем ворваться и обчистить любой дом, не обращая внимания на оторопевших хозяев. Также в Venetica обещают добавить динамическую смену дня и ночи (игровые сутки равны примерно 15 минутам).

Что же получится у Deck13 в итоге? RPG в средневековой Венеции, где дочь Смерти борется с обезумевшим конкурентом своего отца, выглядит весьма заманчиво. Разработчики не обещают революцию в жанре, но Venetica может стать приятной альтернативой вторичным и заштампованным «ролевикам», наводнившим прилавки. **PG**

СМЕРТЕЛЬНОЕ ВДОХНОВЕНИЕ

Сразу же после анонса Venetica на форумах разгорелись дискуссии о том, что вдохновило Deck13 на создание игры вообще и на историю о Смерти и его дочери в частности. Одни вспоминали серию книг «Плоский мир» знаменитого Терри Пратчетта (Terry Pratchett), где Смерть является ключевым персонажем, у которого есть и приемная дочь, и даже внучка. Другие говорили о культовой адвенчуре Grim Fandango, где «упокоением» людей занимался целый департамент. Сами разработчики утверждают, что вдохновлялись Fable, Gothic и Legend of Zelda.

Хрупкая девушка на редкость ловко управляется с огромным молотом.

«Здравствуйте, мы – плод богатой фантазии дизайнеров Deck13!»

Средневековая Венеция – оригинальный сеттинг.

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ ЛАРИЧКИН

MAJESTY 2: THE FANTASY KINGDOM SIM

ОГРАНИЧЕННАЯ МОНАРХИЯ

ЖАНР ИГРЫ
Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ
Paradox Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С
РАЗРАБОТЧИК
1С: Ino-Co
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 4
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
games.1c.ru/majesty_2
ДАТА ВЫХОДА
I квартал 2009 года
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Алексей Козырев, руководитель студии

В том, что продолжать великие стратегии теперь принято в России, ничего странного нет. Но когда нам сообщили о реинкарнации Majesty: The Fantasy Kingdom Sim, мы, признаться, удивились. Кто ж издаст продолжение столь неординарной игры? В мире есть всего пара компаний, готовых на такой поступок. Одна из них – шведская Paradox Interactive наняла авторов нашумевшего варгейма «Кодекс войны» для создания Majesty 2. Чтобы оценить результат работы интернационального союза, мы сыграли в демонстрационную версию сиквела на «ИгроМире».

ЧТО МОГУТ КОРОЛИ?

Если описывать Majesty парой фраз, получится нечто вроде «средневековая Европа в период феодальной раздробленности, невесть каким образом перенесенная в фэнтезийный мир».

Ты – монарх, которому отказываются подчиняться вассалы или, проще говоря, герои. Хочешь вдохновить их на подвиги, становись дипломатом – пообещай звонкую монету да оберегай по мере возможностей. Иначе никаких тебе свершений во славу короля, а то и вовсе предательство и переход на враждебную сторону. Самодержцам ведь порой ой как несладко приходилось. Ты это быстро поймешь, когда запустишь игру.

Для начала тебе придется освоить профессию градоначальника. Первым делом возводим здания гильдий (рейнджеров, магов и т.д.), в которых будут «нарождаться» капризные герои. Далее воздвигаем охранные башни: очень скоро набегут враги, которые мигом мо-

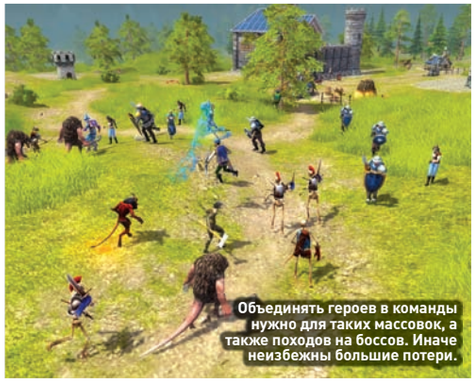
Кормить и ублажать героев не надо – они сами найдут себе развлечения, но присматривать за ними и направлять необходимо.

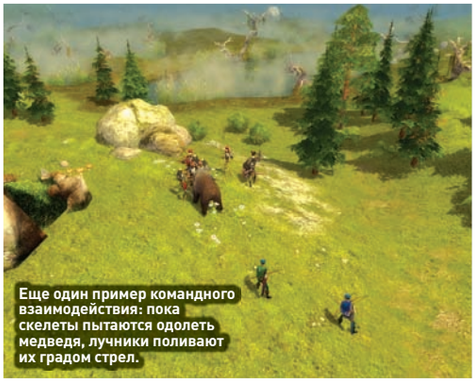
Факты

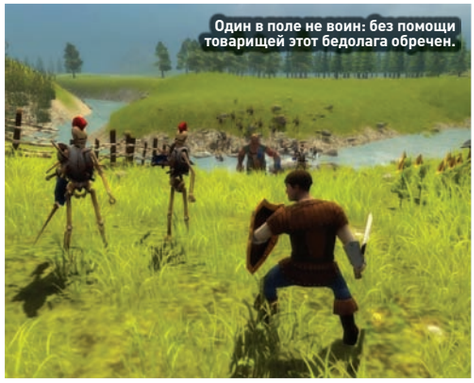
13 классов персонажей

16 одиночных миссий

30 часов геймплея в одиночной кампании


Объединять героев в команды нужно для таких массовок, а также походов на боссов. Иначе неизбежны большие потери.


Еще один пример командного взаимодействия: пока скелеты пытаются одолеть медведя, лучники поливают их градом стрел.


Один в поле не воин: без помощи товарищей этот бедолага обречен.

гут снести важные строения. Не забываем и о разных магазинчиках, рынке, кузнице и вспомогательных сооружениях, а также об апгрейдах ратуши и остальных зданий. Появятся во второй части и новые объекты, например портал, с помощью которого твои подопечные смогут перемещаться в удаленные области игровой зоны.

Когда сложности застройки отойдут на второй план, наступает время для своеобразного симоводства. Конечно, кормить и ублажать героев не надо – они и сами найдут себе развлечения, но присматривать за ними и направлять жизненно необходимо. Почти все стратегические действия выполняются с помощью системы флагов. Для начала стоит разведать окрестности, чтобы отправить на заработки торговые караваны и обнаружить вражеские лагери. Нет ничего проще: водружаем флаг исследования на закрытую «туманом» часть карты, назначаем награду в пару сотен монет и занимаемся другими делами. Через минуту-другую какие-нибудь меркантильные герои (скорее всего, воры – они самые жадные или рейнджеры – эти любят пошататься по лесам и полям) прибегут в назначенную точку. Нужно защитить строение, на которое покушаются повылезшие из канализации крысолюди и понабежавшие невесть откуда огры? Устанавливаем на дом знамя защиты (одна из новинок Majesty 2), правда, копеечными призами в этом случае не отделаешься. По истечении определенного срока все причастные к обороне персонажи получат награду в соответствии с личными заслугами. Бывает и так, что нужно уберечь безрассудных подданных от посещения каких-то особо опасных зон. Тогда пригодится флаг страха. Чем больше денег на него поставишь, тем более сильных героев отпугнешь.

БУХГАЛТЕРИЯ

Как видишь, многое в игре завязано на звонкой монете. Причем строительством и флагами статьи расходов дело не ограничивается. Хорошим подспорьем в борьбе с супостатами послужат магическая башня и ретрансляторы,

ФАВОРИТЫ КОРОЛЯ

По окончании миссии тебе позволяется даровать одному из героев титул лорда. Счастливчик не обретет каких-то дополнительных спецспособностей, зато и в Лету не канет, как обычные персонажи. Для выполнения последующих заданий ты сможешь нанять лорда (стоимость пропорциональна его уровню), но только одного из списка. Правда, в некоторых миссиях для постройки доступно специальное здание, Зал лордов, которое позволяет взять на службу сразу двух дворян.

ИЗМЕРЯЕМ IQ

Герои в Majesty 2 обладают разными характерами и манерами поведения. То же верно и в отношении врагов. Правда, обычные противники предрасположены к простым пакостям: нападают на здания и людей, воруют деньги... Но могут устроить охоту и на высокоуровневых персонажей. Впрочем, высший коэффициент интеллекта – у боссов. Это могучие и хитрые создания, сумевшие подмять под себя тварей помельче. Без тщательного планирования и выработки тактики таких монстров не победить!

По периметру города расположены охранные башни: нападения на здания, особенно в начале игры, могут подорвать экономику.

Священник, лечащий могучего воина, позволит своему напарнику не отвлекаться на использование зелий.

Вот наиболее удобное положение камеры для управления городом. Ну что, можешь различить героев?

Похоже, переход в 3D пошел Majesty на пользу.

РЕГАЛИИ

Интересно, что за победу в некоторых миссиях (надо думать, особо сложных) Его Королевскому Величеству, то бишь тебе, даруются «великие артефакты». Выглядят они как неизменные атрибуты монархов: скипетр, держава, корона, мантия. Эти красивые вещи имеют и практическое применение: например, в скипетре заключена энергия мощнейшего атакующего заклинания, а с помощью державы можно одним махом излечить всех героев королевства.

необходимые для расширения областей применения заклинаний. Парой разрядов молнии можно снести неприятельское здание. Вот только за каждый из них придется выложить круглую сумму. Возникает вопрос: на чем зарабатывать сюзерену? Во-первых, на торговле: упомянутые ранее караваны приносят солидный доход. Во-вторых, естественно, на налогах. Герои охотно тратят деньги на новую экипировку, зелья и прочие товары. В общем, если не будешь бездумно разбрасываться золотом, дебет с кредитом сведешь.

ЗА КАДРОМ

От увиденной на «ИгроМире» версии защемило сердце. Знакомый геймплей, узнаваемый стиль, те же ощущения, что и восемь лет назад. Плюс точечные, но, очевидно, продуманные нововведения. Жаль только, не удалось на практике оценить все новинки. Например, авторы не успели подключить систему формирования команд. Согласно задумке в тавернах можно будет собирать героев в группы, как в заправской RPG. Взаимодействие персонажей значительно – в разы – повышает их эффективность. Скажем, священник, лечащий могучего воина, позволит своему напарнику не отвлекаться на использование зелий. Это самая простая и очевидная комбинация, и таковых в игре множество. Впрочем, наряду с успешными сочетаниями существуют и неудачные: эльфы и гномы, не шибко жалующие друг друга, вряд ли станут грозной силой в одной команде. А служители разных культов и вовсе способны на всяческие козни: жрецы из церкви Агрелы при первой же возможности нападут на скелеты, вызванные темными служителями культа Крипты.

Кроме того, хотелось бы опробовать мультиплеер, но, увы, пока не сложилось. В первой части этот режим не довели до ума, а посему он не был популярен. Сотрудники Ino-Co стараются сделать игровой процесс более «быстрым», партии – более короткими, а количество стратегий развития и победы существенно увеличить (по сравнению с оригиналом). Да еще и интегрировать мультиплеер с известным сервисом Gamespy Arcade, чтобы не было проблем с поиском противников (союзников). Если все задуманное удастся реализовать, проекту обеспечена долгая жизнь.

НОВЫЙ ВИД

Разработчики променяли уже знакомый им движок TheEngine, использованный в «Кодексе войны», на «мотор» от второй части «В тылу врага». Говорят, последний больше подходит для Majesty 2. Спорить не будем, тем более что выглядит все весьма прилично: без изысков, однако вполне современно. Разве что с масштабом авторы явно переборщили. Для полноты картины нужно поднять камеру повыше. Город как на ладони, но герои превращаются в букашек: попробуй одного от другого отличить. Приближаем камеру: вот они, родимые, снуют – каждого (точнее каждый из классов) в лицо узнаешь, да только не разобрать, сколько у тебя зданий. В поле зрения находятся максимум 3-4 строения. Что ни говори, а прошлая часть смотрелась куда милее: ну да, персонажи головой потолок в таверне прошибали, зато все было наглядно. Впрочем, работы над изменением масштаба уже идут, так что беспокоиться нет причин.

Да и вообще, попытку возродить необычную игру надо воспринимать как великое благо. Многие проекты нынче заездили так, что их уже и глаз неймет. Причем многие серии похожи друг на друга как две капли воды. А Majesty явно выбивается из этого ряда! **PG**

В демоверсии мы видели зеленые луга и поля, на этой картинке – пустыня с оазисом. Какие еще типы местности предусмотрели авторы?

Факты

2 мира, которым грозит катастрофа

2 ипостаси главного героя

2 способа ведения боя: стрелять и рубить

Так выглядит Мир Дня...

...а так выглядит Мир Ночи. Неожиданно, правда?

EDGE OF TWILIGHT

СМЕШАТЬ, ВЗБОЛТАТЬ

ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
SouthPeak
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Не объявлен
РАЗРАБОТЧИК
Fuzzyeyes Studio
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.edge-of-twilight.com
ДАТА ВЫХОДА
II квартал 2009 года

В Edge of Twillight количество модных трендов стремится к какому-то умопомрачительному пределу. Стимпанк? Пожалуйста. Как в Recoil Retrograd или Damnation и даже лучше! Потому что не просто стимпанк, а фэнтези-стимпанк! Если на этом месте тебе не захотелось немедленно вскочить и зааплодировать – не беда. У игры ведь еще есть адское ружье-бензопила с механическим заводом (Devil May Cry 4? Gears of War?) и, конечно же, движок Unreal Engine 3. Так-то.

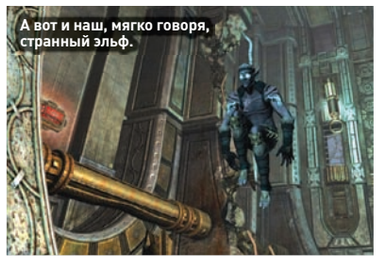
Главный герой время от времени превращается в полуголого эльфа в странном колпаке, который при ближайшем рассмотрении оказывается причудливо закрученной косой. У этого нелепого создания также имеются длинные уши с серьгами, светящиеся глаза и шипастые кожаные шорты, прикрывающие уязвимые места. Разработчики поясняют, что две параллельные реальности с пафосными названиями Мир Дня и Мир Ночи возникли после апокалипсиса, и только наш замечательный протагонист Лекс сможет остановить «тьму, которая грозится обрушить на мир всю свою мощь». Характер тьмы, ее хитрые замыслы и способы ее «останавливания» не уточняются. Зато по видеороликам вполне ясно, что разделывать чудесной огнестрельной бензопилой придется странных монстров, не менее странных людей и совсем уж феерических гигантских шагающих драконов. Ну а несуразный эльф – это, оказывается, темная сторона героя, побочный эффект его дивной способности путешествовать между мирами.

В движении Edge of Twilight пока выглядит как Devil May Cry с зафиксированной камерой, но – лишенная всех приемов, счетчика комбо и прочих человеческих радостей. Персонаж бегает по уровням, истребляет противников, стреляет и старается произвести впечатление (игра выхватывает нужные ракурсы, предлагает провести зрелищные добивания). Изредка сражения сменяются зарядкой для ума и путешествиями в параллельную реальность. В общем, полный комплект. К тому же в стимпанк-фэнтензи-постапокалиптическом мире. Чего еще желать?

ЛИКБЕЗ

Стимпанк (от англ. steam – «пар» и punk – «конфликт, протест») – это прежде всего жанр научной фантастики, описывающий грязный, несовершенный мир, в котором доминируют технологии паровых машин. Зачастую такие романы циничны, высмеивают низменные человеческие пороки и моделируют социальную антиутопию.

Разве что более приличной графики – налицо не самое удачное использование третьей версии Unreal Engine (откуда взялись чрезмерно блестящие поверхности объектов?). Зато здесь симпатичная трава, погодные эффекты и модный светофильтр, облекающий картинку в грязно-коричневые next-gen-тона. Удивительно, но из на первый взгляд нелепого микса из эльфов, стимпанка, параллельных миров и столь приглянувшегося нам гигантского стреляющего меча может получиться отличный забористый экшен. **PG**


А вот и наш, мягко говоря, странный эльф.

Главный герой время от времени превращается в полуголого эльфа в странном колпаке.

Побороть такое чудище в одиночку непросто, но вполне реально.

«Пойдем со мной, если хочешь жить...»

Антуражи нарисованы в легко узнаваемом стиле «Старой Республики».

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

В СТАРОЙ-СТАРОЙ РЕСПУБЛИКЕ...

ЖАНР ИГРЫ
MMORPG
ИЗДАТЕЛЬ
LucasArts
РАЗРАБОТЧИК
BioWare Austin
ЗНАМЕНИТОСТЬ:
Джеймс Олен (James Ohlen), креативный директор BioWare, дизайнер Neverwinter Nights и обеих частей Baldur Gate's
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Тысячи
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.swtor.com
ДАТА ВЫХОДА
Не объявлена

LucasArts и BioWare до того «умело» хранят секреты, что среди разношерстной журналистской братии вряд ли найдется тот, для которого анонс новой онлайновой RPG по Star Wars стал бы необычайным сюрпризом. Сонмы очевидных фактов оккупировали интернет еще полгода назад. Официальное подтверждение последовало лишь недавно. Оказывается, работы над многопользовательской Star Wars: The Old Republic ведутся без малого два года!

По словам авторов, новая «Старая Республика» станет не просто очередной рядовой MMORPG, а этакой идеальной компьютерной игрой по «Звездным войнам», сочетающей в себе увлекательное повествование Knights of the Old Republic, драйв приставочной Force Unleashed и недетские масштабы Star Wars Galaxies.

БЕЗ ГРАНИЦ

С момента событий, разворачивавшихся в Star Wars: Knights of the Old Republic 2 – The Sith Lords, минуло почти 300 лет. Загнанные в самый дальний угол Галактики остатки Империи ситхов во главе с лордом Садоу в миллионный раз незаметно нарастили нехилый военный потенциал и собрались в кровавый поход против Республики. Поход, надо сказать, прошел довольно успешно: Верховный канцлер был вынужден пойти на унизительное перемирие, а гордый Орден джедаев так и вовсе депортировали на историческую родину – планету Тайфон. Тем временем ситхи осели на Коррибане и развернули пропаганду темного образа жизни назло Республике.

Первое время новичкам придется побегать в непривычных для Star Wars обтягивающих трико. Стильные робы – только для опытных джедаев.

Перво-наперво игрокам предложат выразить гражданскую позицию. Самые правильные, не задумываясь, примкнут к джедаям, остальные присоединятся к харизматичным плохишам. Традиционно для Star Wars выбор стороны не является окончательным. Среди джедаев вполне может завестись предатель, а в стане Империи – республиканский разведчик. Разработчики акцентируют внимание на постоянном моральном выборе и заверяют, что поступки героя будут оказывать на развитие собы-

Кажется, в стенах BioWare куется настоящий блокбастер. Авторам World of Warcraft надо держать ухо востро.

Факты

300 лет прошло со времен Knights of the Old Republic 2

2 стороны силы: темная и светлая

12 сценаристов работают над сюжетом

ГАЛАКТИКА В ОПАСНОСТИ!

The Old Republic – вторая попытка LucasArts завоевать мир при помощи MMORPG во вселенной «Звездных войн». В 2003 году вышла Star Wars Galaxies, чьи амбиции были шире реальных возможностей. За годы своего существования игрушка претерпела серию метаморфоз (кардинально изменились боевая и ролевая системы) и обзавелась четырьмя крупными дополнениями, но так и не стала всеобщей любимицей. По состоянию на 2008 год Star Wars Galaxies покинула львиная доля подписчиков, и проект находится на грани закрытия.

тий еще большее влияние, чем обе части KotOR, вместе взятые.

СВОБОДУ ДЖЕДАЯМ!

Несмотря на очевидную принадлежность «Старой Республики» к онлайновому братству, приверженцы классики от BioWare смогут превратить игру в почти традиционную «ролевуху». Конечно, здесь есть свои минусы – скажем, сюжет будет казаться не таким масштабным. Места компаньонов займут компьютерные друзья (милые дроиды, придурковатые родственники Джа Джа Бинкса, добродушные ворчуны). Правда, дистанцировавшись от общества, игрок рискует проморгать радости коллективных рейдов за шкурами терентатеков, общения с прекрасными джедайками и PvP.

Особое внимание в The Old Republic уделяется хореографии боев. Пока сложно сказать, как реализуют механику сражений, но ближайшие аналоги – серии Jedi Knight, Devil May Cry и упомянутая Force Unleashed (подробнее об этом экшене мы рассказывали в одном из прошлых выпусков рубрики The X-files) – настраивают на оптимистичный лад. BioWare, безусловно, мыслит верно, забивая очередной гвоздь в гроб стереотипа «MMORPG = неуклюжая боевка». Специализации героев и подробности ролевой системы на момент написания материала держались в строжайшем секрете, но уже доподлинно известно, что для каждого класса написан собственный сценарий.

БОЛЬНОЕ МЕСТО

Ахиллесова пята Star Wars: The Old Republic – технология HeroEngine, разработанная сторонней студией Simutronics. Когда-то в 2006 году «героический моторчик» умудрился отхватить награду в номинации «Лучший инструментарий для разработчика» на мероприятии Golden Cogs Awards. С тех пор минуло почти три года, а технический прогресс обошел чадо Simutronics стороной.

К релизу The Old Republic, который, по самым оптимистичным предположениям, состоится никак не раньше начала 2010 года, картинка окончательно растеряет остатки привлекательности. Слегка утешает лишь то, что BioWare полностью отказалась от фототекстур и целиком положилась на талант штатных художников. Последние подумали-подумали да и разукрасили окружающий мир в стиле недавнего мультика «Звездные войны: Войны клонов» (из него же позаимствовали ранее невиданное в серии одеяние, сочетающее крепкую штурмовую броню и джедайскую робу). Получилось нетехнологично, аляповато, но стильно. **PG**

Эти парни уже идут за денежками Blizzard.

Из-за волны фанатского негодования к релизу разработчики обещают уменьшить световые мечи до нормальных размеров.

ТЫ МНЕ ДРУГ?

Креативный директор BioWare Джеймс Олен (James Ohlen) поделился подробностями о виртуальных друзьях для героев-одиночек, избегающих групп, гильдий и прочих шумных компаний. Напарники походят на соратников из Knights of the Old Republic. Правда, на задание больше одного помощника взять не получится. К слову, любой наш поступок оценивается каждым болванчиком согласно его личным представлениям о добре, зле и морали. Естественно, промывать кремниевые мозги и воздействовать на эти самые представления никто не запрещает.

Невозможно представить игру по Star Wars без вот такой пафосной сцены.

Бои будут контактными и соответственно зрелищными: никаких ударов по воздуху в духе World of Warcraft и Age of Conan.

ЕДИНСТВЕННАЯ В РОССИИ
НАРОДНАЯ ПРЕМИЯ В ОБЛАСТИ
КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГР

GAMELAND AWARD

ГОЛОСОВАНИЕ СТАРТУЕТ
1 ЯНВАРЯ 2009 ГОДА

ЛУЧШИЕ ПРОЕКТЫ 2008 ГОДА ВЫБИРАЕШЬ ТЫ!

Подробности
на www.gameland-award.ru

ЛУЧШАЯ СТРАТЕГИЯ

- Warfare
- XIII век: Русич
- Операция «Багратион»
- В тылу врага 2: Лис пустыни

2009

ТЕКСТ: ИГОРЬ СОНИН

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2003 — Студия Turtle Rock выпускает порт Counter-Strike для Xbox.

2004 — Выходит Counter-Strike: Condition Zero.

2006 — Анонсирована Left 4 Dead.

LEFT 4 DEAD

ЧЕРТ ИЗ ТАБАКЕРКИ

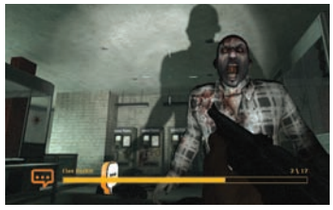
ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ
Valve Software
и Electronic Arts
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Акелла
РАЗРАБОТЧИК
Valve Software
ПОЙДЕТ
Процессор 3GHz,
1024Mb RAM,
видеокарта с 128Mb
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1–8
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
**ИНФОРМАЦИЯ
В ИНТЕРНЕТЕ**
www.l4d.com

Valve Software, наверное, единственная компания в нашей индустрии, которая из года в год позволяет себе выпускать неординарные игры. Череда инноваций началась с запуска уникальной службы Steam, которую только сейчас начали копировать крупные издатели. Подробная физическая модель сделала имя Half-Life 2, сегодня она встречается в каждой второй игре. «Эпизоды» Half-Life 2 хоть и обладают сомнительной ценностью, но остаются единственным одновременно крупным и успешным релизом такого формата. Наконец, в прошлом году были выпущены сразу две блестящие игры: гениальная головоломка от первого лица Portal и превосходный мультяшный шутер Team Fortress 2, который теперь внимательно изучают авторы Battlefield Heroes. Получается, что Valve – компания, прокладывающая дорогу новым службам, жанрам и стилям игры; то, что они делают сегодня, мир начинает повторять сразу после новогодних праздников. В этом году Valve приготовила для нас Left 4 Dead – кооперативный многопользовательский зомби-шутер. Как водится – первый в мире, единственный и неповторимый.

ЗАВОД ЖИВЫХ МЕРТВЕЦОВ

Идея игры возникла у сотрудников студии Turtle Rock, когда они тестировали искусственный интеллект ботов для Counter-Strike: Condition Zero. Парни играли вчетвером против орды террористов с ножами и заметили – весело, черт подери, куда веселее обычных посиделок на de_dust2! Со временем идея обрела фор-

Если у тебя нет доступа к Сети, не покупай Left 4 Dead – лучше потрать деньги на подключение к интернету.



DEVELOPER COMMENTARY

Как и в некоторые другие игры от Valve Software, в Left 4 Dead встроен режим комментариев от разработчиков. В нем твой герой становится неуязвимым и невидимым, а на карте развешиваются специальные значки – облачка с репликами, знакомые всем, кто хоть раз в жизни видел комиксы. Кликнув на такое облачко, ты запускаешь комментарий разработчиков, а уж они расскажут тебе неожиданные подробности о том, что ты прямо сейчас видишь перед своими глазами. Режим комментариев начинается с приветственного слова Гейба Ньюэлла (Gabe Newell), одного из основателей Valve. Гейб, кстати, заявляет, что получает по 10 тысяч писем после релиза каждой игры и читает их все. Другие сотрудники сообщают не менее интересные вещи. Художники говорят о внешнем виде персонажей, гейм-дизайнеры – о новых киношных спецэффектах, встроенных в движок Source, программисты – об искусственном интеллекте, сценаристы – о скриптовых заставках...

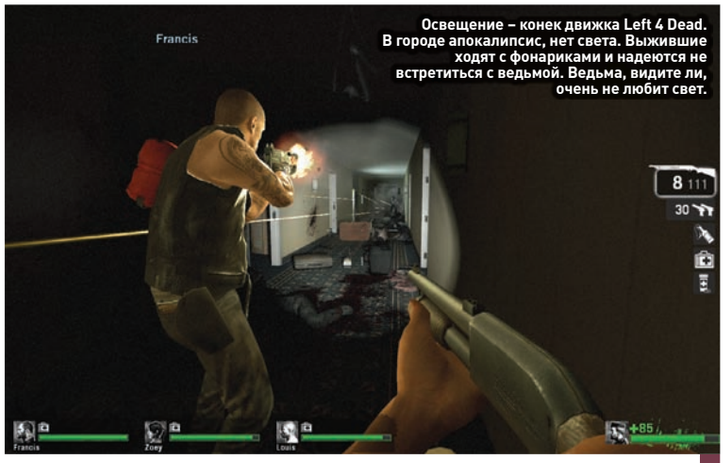
Факты

4 людей-«выживших»

5 противников-боссов

53 595 гниющих зомби

Возможно, ты уже видел подобную сцену... в одном из фильмов Джона Ромеро.


Освещение – конек движка Left 4 Dead. В городе апокалипсис, нет света. Выжившие ходят с фонариками и надеются не встретиться с ведьмой. Ведьма, видите ли, очень не любит свет.

му: в 2006 году студия анонсировала Left 4 Dead и долгое время по Сети циркулировал единственный отрендеренный видеоролик. Незаметно для широкой публики работа спорилась, Valve Software поверила в успех и в начале уходящего года приобрела студию целиком. За последний год изменился внешний вид игры (в главных ролях теперь не поеденные молью бомжи, а нормальные люди, случайно попавшие в зомби-холокост), неизменной осталась идея – совместить достоинства игр одиночных (читай: Half-Life 2) и мультиплеерных (читай: Counter-Strike).

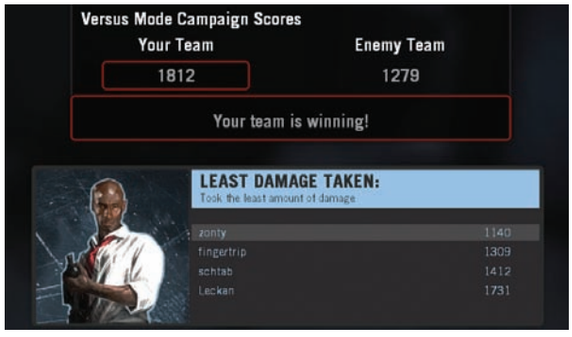
В Left 4 Dead всего четыре уровня, и на невысокой сложности любой из них проходится за 60 минут. На каждой карте четверо выживших должны пробиться через орды зомби, вызвать транспорт по радио, выдержать последнюю атаку чудищ и сбежать на самолете, вертолете, корабле или армейском вездеходе. Интрига в том, что расположение оружия, аптечек и зомби на уровне изменяется от игры к игре, так что эти четыре уровня можно проходить до второго пришествия, и каждый раз все будет по-новому. Ты никогда не знаешь, где появится толпа нежити и как она будет себя вести, откуда выскочат особо неприятные противники-боссы, где падут твои товарищи и удастся ли их спасти. Если все выжившие погибают, игра отбрасывает их на начало карты – таким образом, можно снова и снова штурмовать один этап и каждый раз видеть что-то новое. Очень грамотно сбалансированы уровни сложности: Easy прост до отвращения, Normal проходится без особых проблем, Advanced – крепкий орешек, а Expert... На Expert можно соваться только слаженной командой.

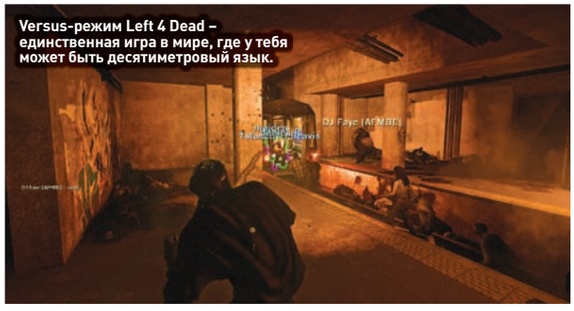
ЧЕТЫРЕ ТАНКИСТА

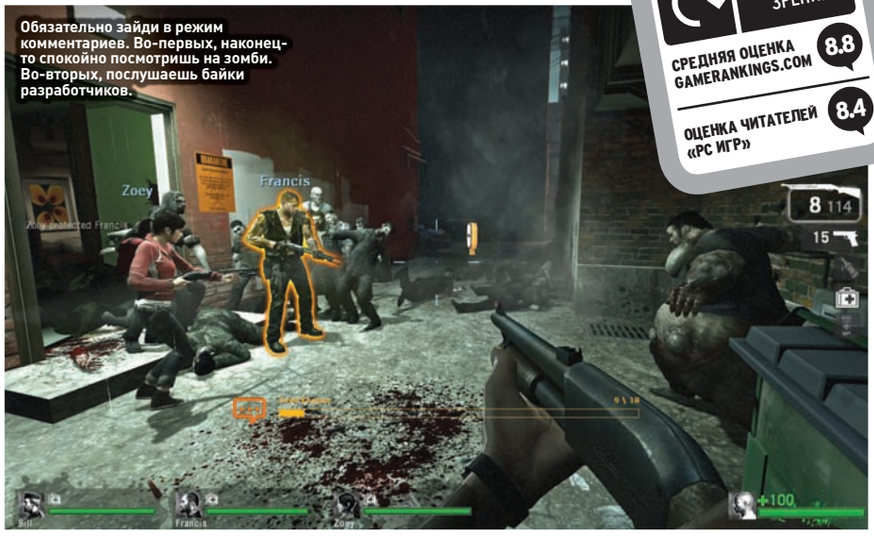
Самое интересное – это, конечно, кооперативная кампания на четыре

ПОБЕДА ПО ОЧКАМ

В режиме Versus в мультиплеере зомби очень сильны и постоянно возрождаются, поэтому сожрать невнимательных людишек для них плевое дело. Победитель в матче определяется по очкам, причем очки начисляются только выжившим – за количество оставшегося здоровья и длину пройденного пути в зависимости от сложности карты. Зомби очков не получают, их задача – изо всех сил портить праздник команде противников. После одного такого раунда команды меняются местами, и теперь очки набирает уже другая четверка игроков. И только по итогам двух «таймов» определяется победитель в матче.




Versus-режим Left 4 Dead – единственная игра в мире, где у тебя может быть десятиметровый язык.


Обязательно зайди в режим комментариев. Во-первых, наконец-то спокойно посмотришь на зомби. Во-вторых, послушаешь байки разработчиков.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM **8.8**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» **8.4**

Убойная фраза:

Почему зомби так быстро бегают? Это неправильно. Так не бывает. Так нечестно, в конце концов...

Zoey (Зоя), едва пережившая первую половину уровня

персоны. Можно играть с друзьями, а можно предоставить игре возможность выбрать напарников. В Left 4 Dead нет встроенного браузера серверов, есть лишь альтернатива: присоединиться к случайной чужой игре или создать свою и ждать гостей. Играть со знакомыми и веселее, и полезнее для дела – легче наладить совместные действия. Кстати, разработчики потратили массу времени, чтобы ты мог проходить Left 4 Dead и без наушников с микрофоном. Твои друзья помечены цветной «аурой» – когда они попадают в беду, это легко заметить, как бы далеко ты ни был. Четверка героев постоянно обменивается репликами, и если один из них видит аптечки, он обязательно сам оповестит об этом команду, а если на кого-то набросились зомби, тот начинает орать благим матом – и правильно делает. Отбиться самому невозможно, и помощь товарищей, действительная совместная игра способствуют успеху, как ничто другое.

Одиночной кампании (в привычном понимании этих слов) в игре нет вовсе, четыре уровня открыты с самого начала, и проходить их можно в любой последовательности. Так что если у тебя нет доступа к Сети, то вместо покупки Left 4 Dead лучше потрать деньги на подключение к интернету. В «сингле» товарищей заменяют безынициативные боты. Они отлично работают огневой поддержкой, но не способны к самостоятельным действиям, а значит на уровне сложности Expert им делать нечего. Еще боты «на лету» подменяют людей в сетевой игре, когда игроки выходят с сервера. Бывает и так: зайдешь в меню проверить статистику и оказывается, что ты уже десять минут как играешь в компании искусственного интеллекта...

Одному из такой переделки не выбраться, нужна помощь товарищей. Подобные ситуации в игре – сплошь и рядом.

ТРУДНО БЫТЬ ЗОМБИ

Присутствует и «нормальный» мультиплеер, в котором и выжившие, и боссы-зомби управляются живыми людьми. Этот режим – на износ: две команды поочередно играют то за выживших, то за мертвецов. Сложность Expert покажется детской забавой по сравнению с координированной атакой сразу четверых спец-зомби, наделенных дьявольской хитростью игроков из плоти и крови. Выжившие могут погибнуть (как в кооперативном режиме), а зомби периодически воскресают буквально за каждым углом. Над новичками зомби одерживают верх легко и непринужденно, и лишь слаженная, крепкая команда может добраться до конца уровня. Впрочем, победитель определяется по очкам, и гибель посреди уровня еще не гарантирует проигрыша. Команды периодически меняются ролями, так что игра не надоедает ни той ни другой стороне. Такой «несимметричный» мультиплеер – редкость в современных играх, его непросто сделать увлекательным и сбалансированным, и Valve здесь еще раз продемонстрировала свое мастерство.

Конечно, при желании в Left 4 Dead можно найти недостатки. Скромный выбор оружия, персонажей и карт, однообразные уровни, отсутствие какой-либо кастомизации... Игра не так безгрешна, как прошлогодние Portal и Team Fortress 2. Тем не менее Left 4 Dead честно заслужила высокую оценку – хотя бы за дерзость. Неожиданно для себя ты замечаешь, что хочешь играть в эти крохотные кампании снова и снова, они увлекательны и разнообразны, как привычные сетевые матчи в Counter-Strike или любом другом традиционном шутере. Каждый раз ты будешь попадать в абсолютно иные, неожиданные ситуации. Только Left 4 Dead совершенно новая сетевая игра, которую можно (и хочется!) проходить сколько угодно. Она по праву станет одним из наиболее необычных проектов ушедшего года. **PG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

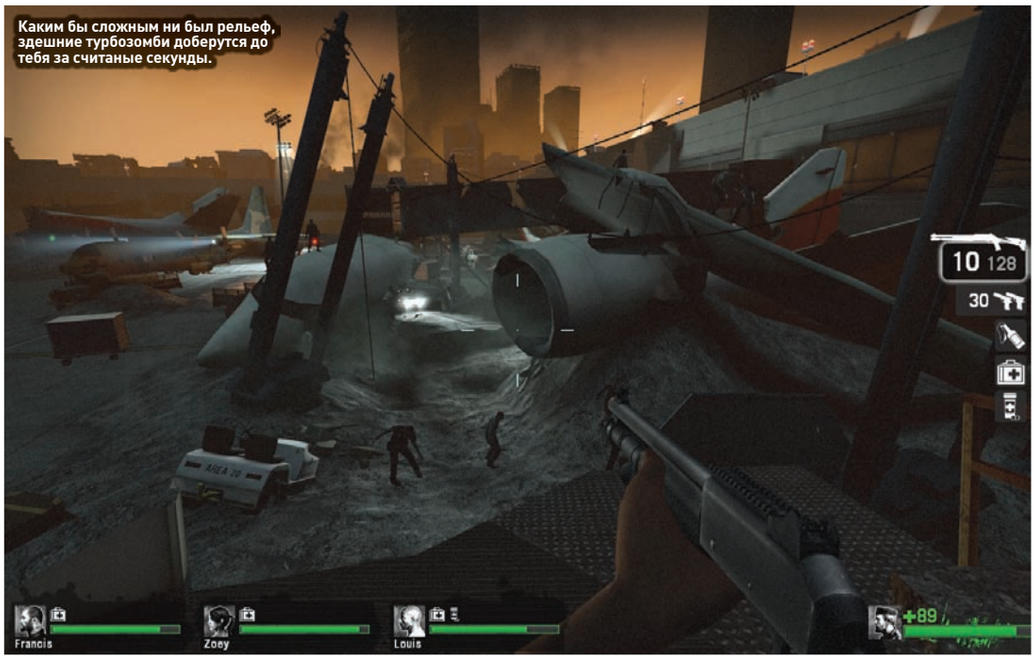
ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★★½ 9.5
ГРАФИКА	★★★★★★★★★★ 9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★½ 8.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★★½ 9.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★½ 8.5

Стабильный движок Source, замечательная кооперативная игра, оригинальный versus-мультиплеер, блестящий искусственный интеллект.

Не очень интересная одиночная кампания, малое количество уровней, однообразные декорации, небольшой выбор оружия.

9.0

Уникальная и увлекательная игра, значительный шаг вперед для всего жанра сетевых шутеров.



Каким бы сложным ни был рельеф, здешние турбозомби доберутся до тебя за считаные секунды.

1991 Майкл Морхейм (Michael Morhaime) с двумя друзьями основывает Silicon & Synapse.

1994 Silicon & Synapse на два месяца переименовывается в Chaos Studios, а затем уже и в Blizzard.

1997 Компания впервые отправляет своих героев на север (Norse by Norse West: The Return of the Lost Vikings).

2004 В день десятилетия Warcraft, 23 ноября, выходит World of Warcraft.

ТЕКСТ: СВЯТОСЛАВ ТОРИК

WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING

НАЗАД В БУДУЩЕЕ

ЖАНР ИГРЫ
MMORPG
ИЗДАТЕЛЬ
Blizzard Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Софт Клаб
РАЗРАБОТЧИК
Blizzard Entertainment
ПОЙДЕТ
Процессор 2GHz, 256Mb RAM, видеокарта с 64Mb
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
11 миллионов
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
wow-europe.com

Открытие Темного портала в дополнении The Burning Crusade ознаменовало новую эпоху в истории «Варкрафта». Игроков, желающих прогуляться по местам былой славы (а вот тот самый лес, где юный Тралл охотился на буйволов; а вот та самая гора, где чернокнижник Гульдан вышел на связь с космосом), набралось более 10 миллионов. Установив серьезную игровую планку, разработчики потеряли право на ошибку и в дальнейшем. Во втором дополнении они попытались прыгнуть выше головы, и у них это даже получилось. Вот только шею себе чуть не сломали.

В КРАЮ ДРЕВНИХ ПРЕДКОВ

Для тех, кто пропустил события последних лет, – коротко о главном. World of Warcraft – самая популярная MMORPG в мире. Wrath of the Lich King – давно ожидаемое дополнение к этой игре. Но если ты не играл даже в RTS-серию Warcraft...

На планете Азерот жили люди. На другой планете, от которой нынче остались лишь отдельные обитаемые острова, обитали орки. В один прекрасный момент между этими мирами открылся портал, и орки хлынули на завоевание новых земель. В первой Warcraft оркам просто дали отпор. Во второй отбили еще одну атаку, а заодно закрыли чертов портал (часть зеленокожих при этом захватили в плен). В третьей части сюжет приобрел эпичность: орки вырвались из плена, уплыли на другой континент, познакомились с иными расами и создали орду. Люди скооперировались с эльфами и дварфами, организовав альянс. По ходу дела наследный принц людей – Артес попал под нехорошее влияние, поселив у себя в мозгу разум чернокнижника Гульдана. После череды приключений этот симбиоз стал известен как Король-лич. Последним актом трагедии стала добыча легендарного меча Фростморна и вечное поселение на северном континенте Азерота – Нордсколе (Northrend).

ТАЛАНТ НЕ ПРОИГРАЕШЬ

Так уж исторически сложилось, что Blizzard Entertainment не умеет делать плохие игры. В свое время ей пришлось задержать релиз Diablo, и та вышла 2 января 1997 года, проскочив все предпраздничные распродажи, что вовсе не помешало ей стать основоположницей жанра. Этот уникальный талант в очередной раз подтверждает и Wrath of the Kich King, вышедшая в обычный ноябрьский день и разошедшаяся тиражом 2 800 000 копий за первую неделю.

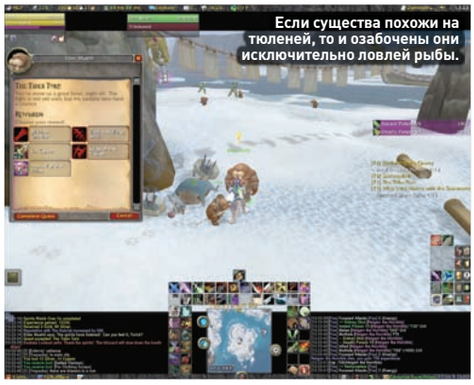
Факты

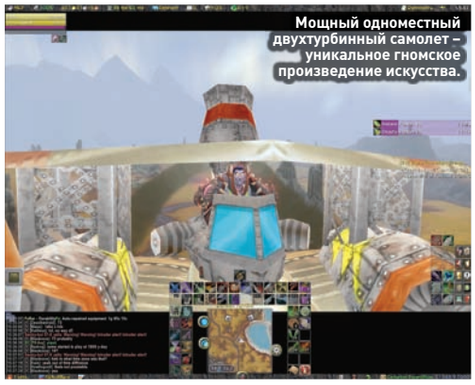
1 Король-лич на всю игру

3 персонажа умещаются на грузовом мамонте

12 новых фракций с уникальными квестами

Знакомься: Мальганис. Очень непростой демон, который постоянно ускользает от справедливого суда.


Если существа похожи на тюленей, то и озабочены они исключительно ловлей рыбы.


Мощный одноместный двухтурбинный самолет – уникальное гномское произведение искусства.

Именно туда через несколько лет и отправился исследовательский корпус орды с одной стороны и экспедиция альянса – с другой. Choose your destiny, как говорится.

УТЕПЛИТЕЛЬ

Не пройдя тренировочные лагеря Азерота и Аутленда, соваться в новый регион Нордскол нет смысла. Просто потому, что раньше 68-го уровня там делать нечего – монстры чересчур сильны. Концептуально WotLK копирует The Burning Crusade: игрока аккуратно подводят к очередному «ларцу с квестами», выдают пригоршню заданий и отправляют восвояси. Если добросовестно выполнять квесты один за другим, то рано или поздно ты сделаешь вообще все задания в дополнении. Земли здесь, конечно, свободные, но Blizzard по-прежнему считает, что массы не способны из чистого любопытства исследовать каждый уголок мира и самостоятельно найти и взять каждый мало-мальский квест (да, это не Fallout 3, которую три раза пройти надо, чтобы совсем все увидеть).

Для тех, кто все-таки считает иначе, приготовлено особое блюдо – «достижения». Любое завершенное действие – повод получить значок и несколько Achievement points. Правда, в данный момент эти достижения лишь повод помериться с другом чем-то иным, помимо экипировки. За очки ничего приобрести нельзя, и только самые серьезные достижения дают нечто более зримое – например, эпическое пончо или новое звание персонажа. Получить достижение очень просто – нужно освоить все. Например, обойти все локации, выполнить 3000 квестов, прочитать все книжки, выловить определенное количество определенной рыбки, послать воздушные поцелуи белочкам и кошечкам, получить грандмастера во всех профессиях... Хитрая Blizzard сделала так, чтобы игроку всегда было к чему стремиться, поскольку вызов самому себе – уже достойная мотивация.

Я РЫЦАРЬ, ЛЕТЯЩИЙ НА КРЫЛЬЯХ СМЕРТИ!

Новые игровые расы не ввели, зато появился 11-й класс – Deathknight, он же Рыцарь смерти. Его даже называют heroic class, поскольку Рыцаря смерти нельзя выбрать с самого начала игры. В первую очередь нужно прокачать любой другой класс до 55-го уровня, а потом создать нового персонажа (DK появится в списке классов). Схема довольно интересная и даже полезная – с налету понять и изучить все возможности «мертвячка» нереально, а с опытом игры в WoW осваивать DK будет гораздо легче.

Основные ингредиенты класса: смесь уникальной и проверенной игровых механик, эпическая сюжетная подводка (твой герой шел-шел – и вдруг помер, а потом явился Король-лич и протянул костлявую руку помощи), собственная фракция с квестовой линейкой и общая многофункциональность. Поломать голову в целом придется, но впоследствии, как и в случае с паладинами/шаманами, быстро привыкаешь к новому стилю игры.

Толком не одевались, в «режиме героев» почти ничего не проходили, только тактики почитали – и рванули.

НОЯБРЬСКИЕ ТЕЗИСЫ

Гильдии SK.GAMING и Nihilum, известные быстротой освоения нового контента World of Warcraft, перед самым выходом дополнения обнаружили проблему. Дело в том, что The Burning Crusade они настолько давно и плотно изучили, что часть ребят просто разбежалась – ну неинтересно одно и то же каждый день видеть. Главы договорились временно объединиться в гильдию под названием TwentyFifthNovember. Символика названия – к 25 ноября обязательно освоим весь контент. Замечательное начинание, тем более что ни опыта, ни времени рейдерам не занимать. Но вышла промашка: весь контент (то есть прокачка до 80-го и прохождение всех рейдовых инстансов) оказался настолько прост, что ребята уложились в два дня. После чего заявили: «Мы, конечно, рады, что так быстро все освоили, но дальше-то куда? Скоро подтянутся остальные, и им тоже будет не во что играть».

Дизайнеры неплохо поработали над водой... точнее, под водой.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM 9.2

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» 7.8

МЫ ПРИШЛИ С МИРОМ!

Главное достоинство Wrath of the Lich King – его близость к народу. В оригинале и TBC были определены уровни освоения, этакие PvE-вершины, которые необходимо взять, чтобы добраться до самого последнего босса. Требовались месяцы слаженной игры в команде, нужно было накопить достойную экипировку и опыт – испытания оказались крайне сложны, особенно для неподготовленных игроков. В WotLK этот момент убрали полностью. Практически любое подземелье на нормальном уровне сложности берется нахрапом, с использованием минимальной тактики. Точки приложения пытливых рассуждений сохранены для «режима героев», в котором подземелья все те же, только монстры заметно сильнее. Вот там – да, там есть над чем подумать.

Жизнь облегчили не только казуалам. Рейдеры средней руки уже вовсю осваивают начальный рейдовый инстанс. Не прошло и недели! Толком не одевались, в «режиме героев» почти ничего не проходили, только тактики почитали – и рванули. И если раньше за такой порыв души суровые боссы первого же рейдового подземелья больно били ретивых граждан по носу, то сейчас даже крупные гады мрут за милую душу. Реакцию людей, проводящих в «Варкрафте» треть жизни, читай на врезке. Остальные танцуют джигу, играют не более 20 часов в неделю и потихоньку готовятся к рейдам.

ТАМ, ГДЕ ВСЕГДА МЕТЕЛЬ

Впечатления от дополнения очень странные. С одной стороны, качество видно невооруженным глазом. С другой – уникального контента по сравнению с The Burning Crusade меньше примерно на четверть. Да, сюжет более эпичен и ближе к ветеранам «Варкрафта». Да, квесты – веселые и забавные; культурных референсов – едва ли не больше, чем в оригинале. Да, графика порой изумляет до глубины души. Но, к примеру, музыка только раздражает. Сложность квестов непривычно низка, даже некоторые групповые задания можно выполнить в одиночку, если набраться терпения (а помнишь, как ты полдня кричал в канале «Поиск группы» – мол, помогите кто-нибудь с элитками в Незерсторме?). Инстансы берутся не мытьем, так катаньем; многие гильдии убили самого крутого рейдового босса уже через две недели после релиза WotLK. Ощущение примерно такое же, как если сначала пройти первую Doom на Nightmare, а сразу после этого – вторую на сложности Hurt Me Plenty. Типа – и это все?

Нет, я, конечно, поставлю заслуженные 9 баллов, но полтора из них пойдут авансом. За Blizzard не заржавеет: ждем большого патча, который сделает игру еще больше, еще сложнее и еще интереснее. **PG**

Этот глупый краб не понимает, что я сугубо мирный мурлок и пришел на переговоры, а не на перекус.

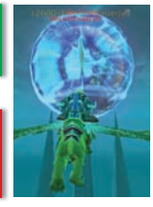
Это могла быть и Лета, если бы у Харона были рога и копыта, а звали его Юнга Лу.

Мирные носороги бороздят просторы бореанской тундры. Трогать их запрещает местная PETA.

С одной стороны, качество видно невооруженным глазом. С другой – уникального контента по сравнению с The Burning Crusade меньше примерно на четверть.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★★ 9.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★★ 9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★ 8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★★★ 10.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★★ 9.0



Наиглавнейшее достоинство этого дополнения – сам факт его существования. Все остальное само приложится – гарантия от Blizzard.

Для некоторого сегмента игроков контент оказался слишком легким. Музыка в отличие от оригинала и первого дополнения чересчур унылая.

9.0

Еще одна почти идеальная игра от Blizzard. «Почти» – только потому, что на всех угодить невозможно.

КРАТКИЙ ПЕРЕЧЕНЬ ТОГО, ЧЕМ МОЖНО ЗАНЯТЬСЯ В WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING

- Перепрограммировать механического уборщика урожая.
- Поймать огромную акулу к вящей радости разумных двуногих тюленей.
- Измерить уровень магии в тундре.
- Полетать на двухмоторном биплане (а еще на реактивном истребителе и грузовом самолете).
- Отвести мамонтенка к его родителям (ведь так не бывает на свете, чтоб были потеряны дети!)
- Выкачать шесть баррелей нефти из ничейных месторождений.
- Взорвать сверхсекретный истребитель, чтобы не достался врагу.
- Выпестовать ручного пингвина, потому что он прикольный.
- Переодеться в костюм мурлока и с белым флагом в руке пробраться к вражескому лидеру.
- Полетать на красном драконе (а также на синем, черном и фиолетовом).
- Вступить в боевой контакт с местным подобием викингов – врикулами.
- Выполнить задания местного отделения защитников живой природы.
- Лично увидеть Короля-лича (раз 30), а также его проекцию (раз десять).
- Разорить гнезда протодраконов, виверн, грифонов и прочих летающих безобразий.
- Стать Рыцарем смерти, провести несколько часов под властью Короля-лича, а потом свалить от него.
- Покормить ручного орла свежепойманной индюшкой.
- Провести замаскированного робота-разведчика по вражеской территории и собрать информацию.
- Полетать на одноразовом реактивном гарпуне (а потом еще и на одноразовой ракете).
- Пообщаться с разношерстной бандой пиратов, а также поплавать на Проклятом Корабле Мертвецов.
- Найти уйму старинных кладов и подарить их все местному хранителю знаний.
- Выручить попавших в беду крестьян, подцепив их лапами ездового грифона.
- Сразиться против бронзовых драконов бок о бок со своим будущим «я».
- А потом повторить битву уже от лица этого самого будущего «я».
- Посетить самую чистую канализацию в мире «Варкрафта».
- Обнаружить и развалить древнее королевство.
- Поговорить с Траллом, если ты альянсер.
- Использовать «удобства во дворе» по прямому назначению.
- Исследовать древние руины с археологом Харрисоном Джонсом (Индианой Фордом?).
- Сжечь с десяток мумий троллей (не путать с муми-троллями).
- Уладить конфликт между племенами охотников и жрецов.
- Устроить побег на лошади от оборотней, старательно прикидывающихся людьми.
- Приручить плененного дракона и сжечь его бывшего владельца.
- Спасти инженера Петрова от Ужасов Пустокаменной Шахты.
- Прикинуться умертвием и отшлепать стеком неповоротливых зомби.
- Вытащить из плена древнего гиганта и, взобравшись ему на загривок, растоптать две сотни троллей.
- Оседлать огромного носорога и разметать еще пару сотен троллей.
- Найти редкие ингредиенты на полках у ученого алхимика.
- Принять участие в двух чемпионатах и, разумеется, победить.
- Разбиться на вертолете посреди джунглей.
- Взорвать шахту гоблинов, потому что «правило №1: никогда не держите пленника возле взрывчатки».
- Принять участие в традиционной (третьей по счету) охоте на хищников с кланом Nesingwary.
- Поднять со дна озера ключи от гидроплана.
- Побывать в рабстве у маленьких, но очень гордых пигмеев.
- Заглянуть в океанариум Древних Титанов.
- А потом – в их же планетарий.
- Прокатиться по саванне на жутко опасном крокодиле.
- Разрушить стройку века в лагере недружелюбных дварфов.
- Ознакомиться с десятком явных и неявных отсылок к Lord of the Rings.
- Посетить место очередной Великой Битвы Старых Времен.
- Разочарованно вздохнуть при виде запертых ворот цитадели Короля-лича.
- Добраться до кратера, оставшегося на месте перенесенного по воздуху города Даларан.
- Поселиться в гостинице парящего города Даларан.
- Скормить мамонту взрывчатку, а потом собрать по всей округе немного мяса на ужин.
- Превратиться в валькирию и написать свой легендарный эпос.
- Попрыгать с одного парящего дракона на другого, сшибая их наездников.
- Отполировать шлем древнего гиганта маслом из пиявок.
- Стать свидетелем драки между гигантами Thorim и Loken (увы, не Кристанна).
- Расставить десятки мин на линии фронта и смотреть, как увлекательно захлебывается наступление.
- Пробраться в центр минного поля, чтобы забрать забытые сапером инструменты.
- Помочь Артесу сжечь мирный городок Стратхолм (эпики не пахнут).
- Сразиться с механическими гномами за наследство Древних Титанов.
- Вернуть память королю снежных дварфов (и обнаружить, что на самом деле он... Не скажу!).
- Остановить побег опасных заключенных из магической тюрьмы Violet Hold.
- Вместе с компанией товарищей разграбить сокровищницу врикулов.
- Вернуть к жизни и тут же умертвить чучела сумасшедшего таксидермиста.
- Взломать базу данных Древних Титанов и узнать всю правду о происхождении дварфов.
- Оседлать огромного снежного червяка и заплевать кислотой металлического колосса.
- Исполнить последнюю просьбу политкорректно-темнокожего капитана летающего корабля.
- Расстрелять из гномского бластера «веб-камеру» Короля-лича.
- Собрать части тела растерзанного рыцаря и возродить его к жизни с помощью тесака и ниток.
- Сбить из гарпунемета два десятка наездников на протодраконах.
- Вызвать к жизни древнего героя, чтобы затем цинично и подло убить его.
- Обнажить истинную личину злобного демона и попытаться убить его дважды (оба раза сбежит).
- Покататься на настоящем гномском мотоцикле!

1998 Основана студия Barking Dog Studios.

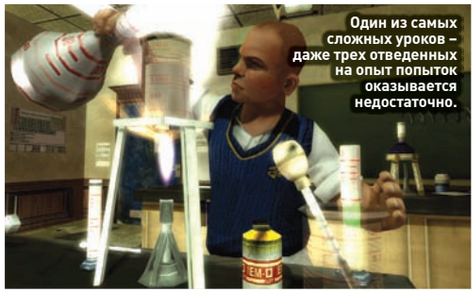
1999 Студия работает над продолжением игры Homeworld.

2002 Barking Dog Studios вливается в состав Rockstar Games под именем Rockstar Vancouver.

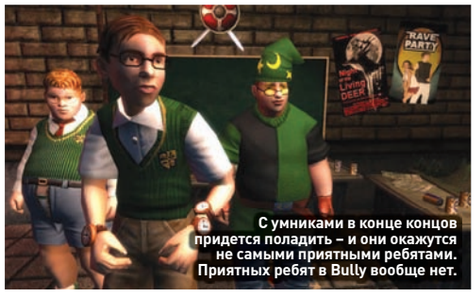
ТЕКСТ: СЕРГЕЙ ДУМАКОВ

Это уже не шутки: здоровяк не зря умоляюще выставил ладони, из такой рогатки запросто можно проломить голову.

Видео-рецензия на диске!



Один из самых сложных уроков – даже трех отведенных на опыт попыток оказывается недостаточно.



С умниками в конце концов придется поладить – и они окажутся не самыми приятными ребятами. Приятных ребят в Bully вообще нет.

BULLY: SCHOLARSHIP EDITION

БЕЗ ПРАВА ПЕРЕПИСКИ

ЖАНР ИГРЫ
Third-Person Action
ИЗДАТЕЛЬ
Rockstar Games
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С
РАЗРАБОТЧИК
Rockstar Vancouver
ПОЙДЕТ
Процессор 3GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 256Mb
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.rockstar-games.com/bully/scholarshipedition
ПОХОЖЕСТЬ
Сериал GTA

Изучение любой субкультуры – занятие сколь интересное, столь и рискованное, потому что подразумевает столкновение с явлением странным, неоднозначным и чаще всего социально опасным. Когда имеешь дело с продуктом интерактивным, следует быть осторожным вдвойне: эффект сопереживания главному герою, каким бы отъявленным мерзавцем он ни был, еще никто не отменял. Вот и получается, что в большой, глубокой, серьезной игре массовые убийства являются лишь небольшим штрихом к характеру отыгрываемого персонажа.

Речь, конечно, о серии игр GTA и непростой ситуации, в которой она оказалась. Сатирический аттракцион со временем превратился едва ли не в главное игровое зеркало последних трех эпох, и с этим фактом создателям сериала приходится мириться. «Большие возможности предполагают большую ответственность», – твердят нам герои популярных комиксов, и с ними нельзя не согласиться. В каждой из GTA-игр под микроскопом талантливых авторов из студии Rockstar оказывались не просто отдельные субкультуры, но целые культурные пласты с очень узнаваемыми персоналиями. Перспективная же идея – взглянуть на гетто глазами его обитателей безо всяких скидок на традиции, общественную мораль и все виды цензуры – отошла при таком глобальном подходе на второй план.

РЕШАЮЩАЯ ПОПЫТКА

Вот почему игра Bully: Scholarship Edition не могла не появиться на свет. Это негромкий, но мощный взрыв эмоций упомянутой Rockstar, попытка вернуться к творческому осмыслению простого факта: человек настолько подвержен условностям, что готов соорудить идеологию и иерархию на пустом месте… И если в игровом диапазоне Bully является несомненной наследницей GTA, то в художественном это современный «Повелитель мух». Нечего и говорить, ответ Голдингу у рокстаровцев получился серьезный.

РОДОСЛОВНАЯ

Bully: Scholarship Edition – расширенная версия игры Bully, увидевшей свет осенью 2006 года на консоли PlayStation 2. На вопрос, почему проект был портирован на PC только сейчас, внятного ответа нет, зато есть перечень того, что в этот порт добавлено: восемь новых миссий, четыре учебных класса (музыка, биология, математика и география), уникальные наборы одежды и другие предметы. Вряд ли это может служить оправданием сросшимся пальцам на руках персонажей и откровенно смешной анимации, однако в нынешней рыночной ситуации Rockstar стоит поблагодарить просто за сам факт повторного выпуска этой великолепной игры. Да и определенные косметические мероприятия над Bully все же были проведены: в меню есть поддержка высокого разрешения, а заметно выросшая частота кадров значительно повышает общее качество картинки.

Перспективная идея – взглянуть на гетто глазами его обитателей безо всяких скидок на традиции, общественную мораль и все виды цензуры.

Факты

9 основных действующих персонажей

8 новых эксклюзивных миссий

2 года ожидания

6 глав, включая бесконечную последнюю

Сразу велосипеда Джимми, конечно же, никто не даст. Как и модной шапки с низким козырьком: все придет с опытом и разбитыми носами.

Иной раз Bully превращается в образцовый стелс-экшен. Старосты с фонариками ничуть не хуже часовых с автоматами, в стену хочется вжаться самым натуральным образом.

Коренастый паренек с ершистым характером и физиономией начинающего английского футбольного фаната попадает в частную школу полного дня – наш вариант интерната, только с претензиями. Как и в любой школе, в Баллуорсе царят свои законы: сферы влияния давно поделены между качками, ботаниками, мажорами и хулиганами, ученик ученику волк, преподавательский состав плевать хотел и на свой предмет, и на систему образования в целом. Проблемы живущих в Баллуорсе подростков никого не интересуют, а если кто и рискнет рассказать директору, что в первый же учебный день его избили на школьном дворе, то тут же получит отповедь: «Да брось, ерунда. Подшучивания – это дух школы! Когда я был молодым, мы вообще кастрировали новичков!» Джимми Хопкинс не сразу понимает, куда попал, и вначале пытается найти со взрослыми общий язык. Вскоре он осознает, что избившие его кретины по сравнению с заправляющими здесь преподавателями абсолютно нормальные люди. Перед Джимми встает серьезный и совершенно недетский вопрос физического выживания.

ВНУТРИ

Структурно Bully – та же GTA: открытый мир, отсутствие жесткой сюжетной линии и обязательной последовательности миссий, максимально приближенная к реальности модель социума. В роли Хопкинса мы вольны вести себя как нам заблагорассудится: драться с одноклассниками, кадрить девчонок, грубить старостам и кататься по перилам, налаживать отношения с группировками и даже прогуливать занятия. Которые, кстати, являются важной частью игры: они оформлены в виде контекстно управляемых сценок и начинаются всегда строго по расписанию; на урок желательно успеть в отведенный временной промежуток – иначе прогулы закономерно приведут к плачевным последствиям. Забыть об уроках, между прочим, немудрено: как и любой мальчишка, Джимми моментально оказывается вовлечен в круговорот интриг и разного рода происшествий – и если бы не специальная иконка на радаре, о химии, алгебре и литературе иной раз можно и не вспомнить.

НЕ ТО, ЧЕМ КАЖЕТСЯ

Хотя Bully очень хочется с ходу окрестить симулятором гопника, на самом де-

Убойная фраза:

Не вешайте мне лапшу на уши: здесь учатся одни психи и фрики.

Джимми Хопкинс

В уличную потасовку может вмешаться любой проходящий мимо школьник – массовые драки в Баллуорси нередки.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM **6.9**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» **7.0**

Чистой воды Тони Хоук! Настолько похоже, что иногда Bully кажется совсем другой игрой.

РАСПИСАНИЕ ЗАНЯТИЙ

Одна из самых сильных черт Bully – свобода действий. Мало где можно встретить такой широкий выбор способа и места проведения досуга – и в связи с этим досуг безоговорочно превалирует над школьными уроками. Командные игры, аттракционы, догонялки, прятки, споры на деньги – чего здесь только нет! Каждое такое открытие – чистая радость, в выдумке и чувстве юмора разработчикам не откажешь. Даже самая первая погоня за дерзким школяром заставляет почувствовать скорость, а ведь это даже не начало – так, пролог. Следом будет урок химии и стрельба из рогатки по автобусным стеклам и отличникам местной футбольной команды.

ле это гораздо более сложная и психологически глубокая игра. В первую очередь, конечно, она адресована не самим школьникам, а их родителям. Последние с возрастом удивительным образом забывают и о своих школьных годах, и о царящих в подростковой среде нравах, и о том, насколько вообще могут быть жестоки дети. Bully очень точно передает ощущения ребенка – ребенка, пока еще готового доверять и верить, попавшего в узаконенный ад: здесь и шагу нельзя ступить без подзатыльника, здесь невозможно обойтись без лести и подхалимства, здесь постоянно приходится приспосабливаться и врать. Какой уж тут симулятор гопника! Джонни становится местным авторитетом не потому, что лузгает семечки на углах и стреляет мелочь; его достаточно уродливая карьера в Баллуорсе – единственно возможный вариант выживания. Он становится круче, чтобы выжить, а чтобы стать крутым, нужно… правильно, раздавать подзатыльники, приспосабливаться и врать. К счастью, как и в GTA, здесь очень много беспощадно точных, характерных героев, каждого из которых легко узнать в лицо: сатирический вектор – единственная деталь, не дающая Bully с головой нырнуть в жанр чистого триллера.

ШАГ ВПЕРЕД

Несмотря на довольно неказистый по нынешним меркам внешний вид, кое в чем Bully переигрывает своего старшего брата: здесь не встретишь двух одинаковых персонажей, и каждый имеет собственные имя и фамилию. С любым встречным можно завести беседу – в дружеском или не очень тоне, результатом может стать как очередная оплеуха, так и новое задание или даже их серия. Практически все действия так или иначе отражаются на отношениях Джимми с основными школьными группировками – ладить со всеми сразу, как и в реальной жизни, не получится. Кроме этих нюансов есть еще одна важная деталь: ландшафт. Практически любой его объект может стать как препятствием, так и путем к спасению – от преследующих его старост Джимми может спрятаться в ближайшем мусорном баке, а чтобы насолить наглым спортсменам, способен забраться на высокое дерево и стрелять по мерзавцам из рогатки. В то же время удирающего нахала вряд ли получится догнать, если не научишься ловко перемахивать через заборы и изгороди.

РЕКВИЕМ ПО «КОЛУМБИНЕ»

Путешествие по детским воспоминаниям вышло у Rockstar пугающе правдоподобным и лишенным какой-либо ностальгической фальши. Еще Стивен Кинг в свое время подметил, что человек, утверждающий, что был счастлив в 16 лет, – или лжец, или идиот. Bully является наглядной демонстрацией этого тезиса, и пусть в США игру называют пособием для будущих школьных террористов, в Великобритании ее отказываются распространять крупные торговые сети, а в Бразилии и вовсе запрещают: правда во все времена была не слишком ходким товаром. У этого блюда горький вкус, но, хотим мы того или нет, из ежедневного меню его уже не убрать. Так было, есть и будет. **PG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★★ 9.0
ГРАФИКА	★★★★★★★ 6.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★ 8.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★★ 8.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★ 7.0

Потрясающая история становления личности в условиях тотального контроля сознания – история без морали и счастливого конца.

Два года – серьезный возраст для современной игры: сегодня Bully выглядит сорокалетним дядюшкой, за которого всегда немного стыдно.

8.5

Умная игра с камнем за пазухой и хитрой ухмылкой, которую не так просто разгадать. Обязательная программа!

Привет от Рэя Бредбери – с литературным контекстом у Bully тоже все в порядке.

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1993 — Компания Wilco Publishing начинает работу.

2000 — Выходит Hangsim – симулятор дельтаплана.

2000 — Выходят три части Airport 2000 – «аэропортного» дополнения для Microsoft Flight Simulator 2000.

2008 — Выходит Tower Simulator, посвященный работе диспетчера.

Наглядная демонстрация того, что с красотами здесь не густо.

Самолет, буксируемый в ангар. В движении и вовсе душераздирающее зрелище.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM: НЕТ

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР»: 3.9

TOWER SIMULATOR

ОДИН ДЕНЬ ИЗ ЖИЗНИ «АЭРОФЛОТА»

ЖАНР ИГРЫ
Simulation
ИЗДАТЕЛЬ
Wilco Publishing
РАЗРАБОТЧИК
Wilco Publishing
ПОЙДЕТ
Процессор 1.4 GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 256Mb
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.tower-simulator.com
ПОХОЖЕСТЬ
ATCsimulator

Симулятор авиадиспетчера – жанр пусть специфический, но зато обладающий старыми традициями и немалым числом поклонников. Игры, позволяющие почувствовать себя королем воздушного трафика, в былые годы появлялись с завидной регулярностью.

ВЛАСТЕЛИН БАШНИ

Как оказалось, работа диспетчера таит в себе не меньше угроз, чем деятельность космического десантника: то лайнеры выбьются из графика, то не убранный вовремя трап улетит вместе с самолетом, а то ворону в турбину засосет. Увы, кризис жанра симуляторов подобные игры и вовсе похоронил. Поэтому новость о том, что Wilco Publishing решила вспомнить прошлое и выпустить Tower Simulator, была воспринята с энтузиазмом. Как оказалось, зря.

Выбрав один из аэропортов, ты оказываешься на рабочем месте – в высокой башне перед взлетным полем. Здесь тебе доступны два занятия: а) любоваться окрестностями; б) руководить садящимися и взлетающими самолетами (расписание рейсов для каждого аэропорта тоже полностью соответствует реальности). Первое тебе надоест очень быстро – ландшафты нарисованы весьма условно, похожи друг на друга и запоминаются разве что своей угловатостью. Остается заняться вторым.

ПАТЧИ И ПЫЛЕСОСЫ

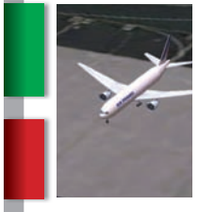
Возни с самолетами предстоит немало – каждый нужно встретить, посадить, за ручку отвести в ангар, а потом обратно на взлетную полосу. Осуществляется перечисленное, как в старых квестах, с помощью текстовых команд. Так и пишешь: AMC 23 Cleared for takeoff Runway 3 (рейс AMC 23 – на третью взлетную полосу). Проблема в том, что старые квесты всегда дают время подумать и напечатать текст. А в Tower Simulator у тебя есть 40 команд, множество рейсов и всего три секунды до столкновения. Пытаясь исправить ситуацию, специалисты Wilco позволили управлять Tower Simulator посредством Voice Buddy (специальной программы для распознавания звука). Но все приказы приходится произносить о-о-очень медленно, и толку от такой помощи немного.

Хорошо еще, что даже грубейшая ошибка никак не влияет на прохождение игры. Да, ты не ослышался. Можешь устроить на взлетной полосе сколь угодно большую кучу-малу – никто не вышвырнет тебя с работы и не напишет Game Over. Также прекрасно, что Tower Simulator не будет использоваться для тренировки будущих диспетчеров (а такие случаи ходили). Тем более что условностей в игре полно – например, никогда не меняются выбранные в начале игры погодные условия и даже время суток.

О Tower Simulator можно сказать еще много нехорошего: что звук взлетающих самолетов напоминает работу пылесоса или что стабильно игра начинает работать только после третьего патча. Но если ты являешься фанатом подобных игр, тебе остается лишь смириться с недостатками этого симулятора и начать получать от него удовольствие. А если не являешься, тогда ошибки Wilco тем более не должны тебя волновать. **PG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0
ГРАФИКА	★★★★★½ 5.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★½ 4.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★½ 5.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★ 5.0



Альтернативы нет и не предвидится. Конкурентов у Tower Simulator днем с огнем не сыскать, и начинающим диспетчерам деваться некуда.

Чтобы получать удовольствие от Tower Simulator, придется закрыть глаза на множество недостатков и условностей.

5.0

Можно смириться с недостатками Tower Simulator и играть в свое удовольствие. Но нужно ли тебе это?

ТЕКСТ: ИГОРЬ СОНИН

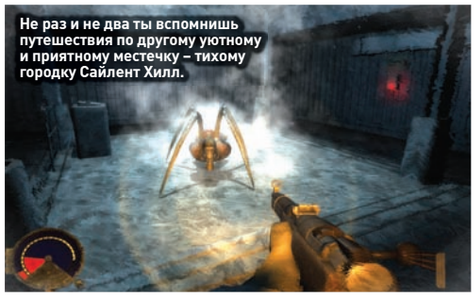
1995 Четверо энтузиастов открывают в Киеве студию Action Forms.

1997 Студия выпускает первую игру – Chasm: The Rift.

2005 Выходит «Вивисектор: Зверь внутри».

Даже если смотреть на такие скриншоты тебе не холодно, во время игры по коже будут бегать мурашки.

Открытых перестрелок, чтобы от бедра и в несколько обойм, в «Анабиозе» считай что нет. Игра не об этом.


Не раз и не два ты вспомнишь путешествия по другому уютному и приятному местечку – тихому городку Сайлент Хилл.

АНАБИОЗ: СОН РАЗУМА

ЖУТКИЙ ХОЛОД

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter

ИЗДАТЕЛЬ
Atari

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С

РАЗРАБОТЧИК
Action Forms

ПОЙДЕТ
Процессор 24GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 256Mb

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.anabiosis-game.com

ПОХОЖЕСТЬ
BioShock, «S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо»

Канадский шутер Far Cry 2 отправлял тебя в теплую и солнечную Африку, а украинский «Анабиоз» от киевской студии Action Forms засылает в куда более привычную глухую зиму. В Африке из нас считай что никто не был, и как выглядит тамошний сезон дождей – еще большой вопрос, а сугробы и метель всем с детства понятны и знакомы. «Анабиоз» – ужасная игра, ни в коем случае нельзя было выпускать ее под Новый год. Уже в главном меню – холод и вьюга. Здешнее скованное морозом ледовое царство выглядит настолько правдоподобно, что, даже сидя перед монитором, ты покрываешься мурашками и поневоле ежишься от холода. И вздрагиваешь, когда слышишь скрежет какой-то зловещей дряни в соседнем отсеке.

ОДНАЖДЫ В СТУДЕНУЮ ЗИМНЮЮ ПОРУ

Западным журналистам игру преподносят как «русский BioShock». Сравнение уместное: в обоих случаях ты оказываешься единственным человеком в противоестественном царстве, возникшем на руинах цивилизации. Главный герой «Анабиоза» – советский полярник-метеоролог Александр Нестеров. Как выражается автор мануала, Александр «ехал домой, а попал на войну». Его должен был подобрать и доставить на материк ледокол «Северный ветер», но в назначенном месте герой встречает не сияющее огнями судно, а мертвый, холодный, вмерзший в лед корабль-призрак. Александр поднимается на борт. Похоже, «Северный ветер» погубила таинственная авария, причины который еще только предстоит выяснить.

К шутерам от первого лица игру можно отнести лишь условно: в «Анабиозе» есть и огнестрельное оружие, и вид из глаз, но пройдет больше часа игрового времени, прежде чем Александр сделает первый выстрел. Поначалу ты один-одинешенек оказываешься на нижних палубах, и первая задача – не сдохнуть от холода. В «Анабиозе» нет здоровья, есть

РЕАЛЬНЫЙ ЛЕДОКОЛ

Прообразом виртуального корабля «Северный ветер» стал настоящий атомный ледокол «Арктика», прослуживший с 1975 по 2008 год. Наибольшая длина судна – 148 метров, ширина – 30 метров. Если сравнивать ледокол с футбольным полем, то получится, что палуба судна в два раза уже, но в полтора раза длиннее. Экипаж судна – 150 человек. Места общего пребывания: ресторан, кинозал, баскетбольная площадка, спортзал, сауна и плавательный бассейн с подогретой морской водой. Некоторые из них ты посетишь в «Анабиозе».

Ты путешествуешь сразу в двух мирах: в прошлом, где судно еще цело, и в настоящем, на холодном острове некогда гордого ледокола.

Факты

1 гигантский советский ледокол

8 видов оружия

4 собаки в упряжке

1981 год – время событий игры

Выжить – первая и главная задача. Даже если под рукой нет ничего, кроме вентиля.

На палубе корабля свирепствует лютый мороз. Несколько минут здесь – и ты покойник.

только тепло. Пока герой греется, он жив. Попадет в лютый мороз – погибнет. Круглый датчик в левом нижнем углу экрана показывает температуру тела героя и температуру внешней среды. В теплом помещении здоровье восстанавливается, в прохладном – уменьшается. Даже чудища атакуют холодом, и если ты не хочешь стать их жертвой, изволь греться при каждом удобном случае. Авторы отождествляют свет, энергию и тепло. Ты включаешь аппаратуру, корабль просыпается, и Александр может хоть на какое-то время согреться, прежде чем покинет безопасное место и отправится навстречу холоду.

УМЕР И ПОШЕЛ

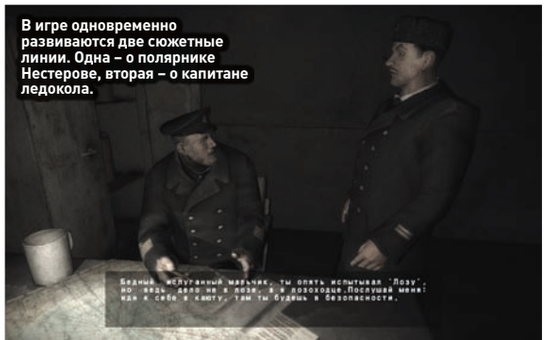
Часть команды ледокола погибла, и ты то и дело набредаешь на тела погибших моряков. Их гибель можно предотвратить, для этого в игре предусмотрена способность под названием «ментальное эхо». Ты кликаешь правой кнопкой мыши на теле погибшего и оказываешься в прошлом – переносишься в момент аварии. Быстрые и верные действия могут предотвратить (или хотя бы отсрочить) гибель членов экипажа. Эти изменения помогают Александру и в настоящем: запертая дверь оказывается открытой, пробитая труба – целой, сломанная аппаратура – рабочей. Ну а ты, игрок, путешествуешь сразу в двух мирах: в прошлом, где судно еще цело, и в настоящем, на холодном остове некогда гордого ледокола. Это очень интересный подход, он заставляет как следует проникнуться происходящим. Ты вновь и вновь видишь трагедию глазами совершенно разных людей, а потом сам сталкиваешься с ее зловещими последствиями.

Потому что погибли отнюдь не все моряки. Многие в силу какого-то ка-

МОЖНО И ПОЛУЧШЕ

В тексте ни слова не сказано о недостатках и о том, «почему не десять баллов». Авторы «Анабиоза» взяли верный курс и продвинулись на этом пути далеко, но можно было сделать игру еще лучше. Во-первых, стоило обратить больше внимания на анимацию, особенно в заставках. Мы все видели: скрывать отсутствие анимации эффектом помех (особенно в «медицинском» уровне) – это не дело. Во-вторых, грамотность. Цитировать в игре Горького, а в субтитрах к диалогам не делать пробелы после запятых и слитно писать «не» с глаголами – это позор. Никак не влияющий на геймплей, но позор. В-третьих, подача сюжета. Можно сделать происходящее еще напряженнее, еще драматичнее и страшнее. Активнее используйте музыку, добавляйте еще больше неожиданных сюжетных поворотов и смелых решений – у вас отлично получается! В-четвертых, продолжительность. 8–10 часов основной кампании – это мало. На Западе давно придумали «эчивменты» – секретки, ролевые элементы и другие способы сделать повторные прохождения более интересными, так почему бы не воспользоваться этим опытом?

Ментальное эхо переносит тебя в прошлое – в момент аварии. Твоя задача в этих сценках – спастись, просто не погибнуть.


В игре одновременно развиваются две сюжетные линии. Одна – о полярнике Нестерове, вторая – о капитане ледокола.

Гибель моряков можно предотвратить при помощи ментального эха. Кстати, обрати внимание, как расположены морозные узоры на полу и на теле несчастного.

таклизма превратились в извращенных, отвратительных созданий, которые уступили зову льдов. И теперь чудища совсем не рады видеть теплокровного пришельца в своем царстве. Оружие Александр с собой не брал, ему приходится обороняться подручными средствами: сначала цепью с замком, потом водопроводным вентилем от трубы высокого давления, а позже и пожарным топором. Ближний бой суматошен и беспорядочен, в нем нет никакой системы, и оттого он еще более страшен и правдоподобен – наверное, именно так неловко махал бы вентилем любой другой советский полярник. Ты вглядываешься в морозную тьму, целишься в спешке и беспорядочно наносишь удары, надеясь хоть наудачу попасть в чудище – ей-богу, стройный порядок атак и блоков напрочь разрушил бы атмосферу страха и хаоса. Лишь во второй половине игры ты получаешь трехлинейку, СВТ-40 и ППШ, но и они бьют неточно, и тогда ты поймешь, что «Анабиоз» – это в первую очередь survival, во вторую – horror и только в третью – шутер от какого-то там лица.

Освещение – превосходное. Ты даже можешь заметить приближение особенно мощных противников по яркому холодному свету, который исходит из-под их масок.

СТРАШНО КРАСИВО

Что же до графики, то мы должны сделать очень важное заявление. «Анабиоз» – самая технологически продвинутая игра, когда-либо выходившая на территории бывшего Советского Союза. Ты осознаешь важность этого факта? Если нет, повторим: еще никогда мы не видели такой качественной графики от наших разработчиков! Задолго до релиза игра неоднократно получала награды на Конференции разработчиков игр. Сегодняшний «Анабиоз» требует весьма серьезной конфигурации, а минимальные системные требования действительно минимальны, но игра выдает потрясающую, уникальную картинку. Ни в одной другой игре ты не увидишь столь правдоподобной, столь холодной зимы. В тихих трюмах стоит звенящая тишина, снежинки недвижимо висят в воздухе, голубоватый свет играет на ледовых глыбах. Когда ты покидаешь коридоры гигантского корабля и выходишь на палубу, вьюга слепит глаза и оружие мгновенно покрывается снегом. Особенно хорош эффект тающего льда: ты возвращаешь энергию в мерзлые коридоры, и холод отступает, морозные узоры подтаивают, вода струится по стенам, сосульки со звоном бьются о металлическую палубу. Те же самые ощущения можно объяснить и менее понятными словами: игра поддерживает DirectX 10 и шейдеры версии 4.0, аппаратный ускоритель физики NVIDIA PhysX, участвует в программе The way it's meant to be played от NVIDIA (но и на картах от ATI работает очень прилично). А теперь о том, чего в «Анабиозе» нет. Нет мультиплеера и глюков. В оригинальной версии, без патчей, за всю сюжетную кампанию – ни одного вылета и ни одной сколько-нибудь серьезной ошибки. Для игры с постсоветского пространства это все еще достижение, и немалое. Может, нам повезло – что ж, желаем, чтобы и тебе повезло так же.

Всю игру, от начала до конца, ты проводишь на ледоколе. Мрачные, темные коридоры и таящиеся в них отвратительные монстры держат в напряжении все 8–10 часов «синглa». Ближе к финалу игры разработчики дают себе волю: игра становится еще более сложной, умной и оригинальной. Главное достижение «Анабиоза» – свое лицо и особенная, уникальная атмосфера. Сложные и отталкивающие боссы, хитрый белый медведь, Земля в цепях холода, полет человека-мухи, издевательская перестрелка в кинотеатре и феерический старик из реактора – все это запомнится тебе надолго. «Анабиоз» – больше, чем шутер. Эта игра не просто оправдала возложенные на нее надежды, она легко превосходит твои ожидания и заставляет тебя сидеть перед экраном, открыв рот от удивления. Если не боишься – попробуй играть ночью и в наушниках. Ты сам сразу все поймешь. **PG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

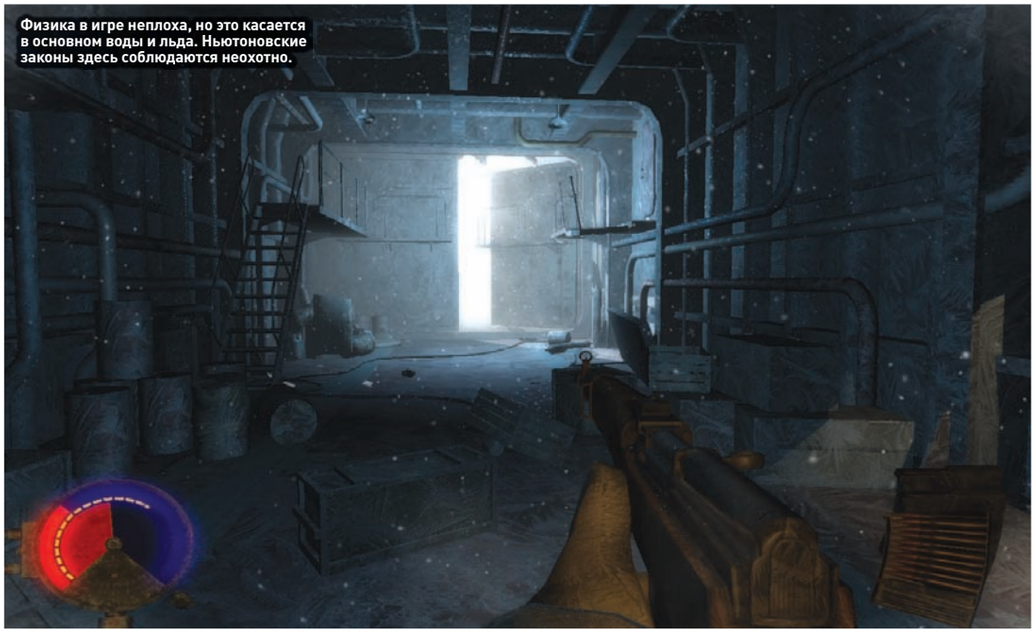
ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★½ 8.5
ГРАФИКА	★★★★★★★★★ 9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★½ 8.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★ 8.0

Передовая графика, жуткая атмосфера погибшего ледокола, напряженный и захватывающий «синглl», свежий подход к гейм-дизайну.

Требовательный движок, ошибки в субтитрах, неправдоподобная анимация в заставках, отсутствие каких-либо дополнительных режимов игры.

8.5

Своеобразный, страшный и очень холодный шутер с превосходной графикой.


Физика в игре неплоха, но это касается в основном воды и льда. Ньютоновские законы здесь соблюдаются неохотно.

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1994 — Выпускник MIT Джон Монсаррат (Jon Monsarrat) основывает компанию Cyberspace.

1995 — Компания переименована в Second Nature Interactive, а через год стала называться Turbine.

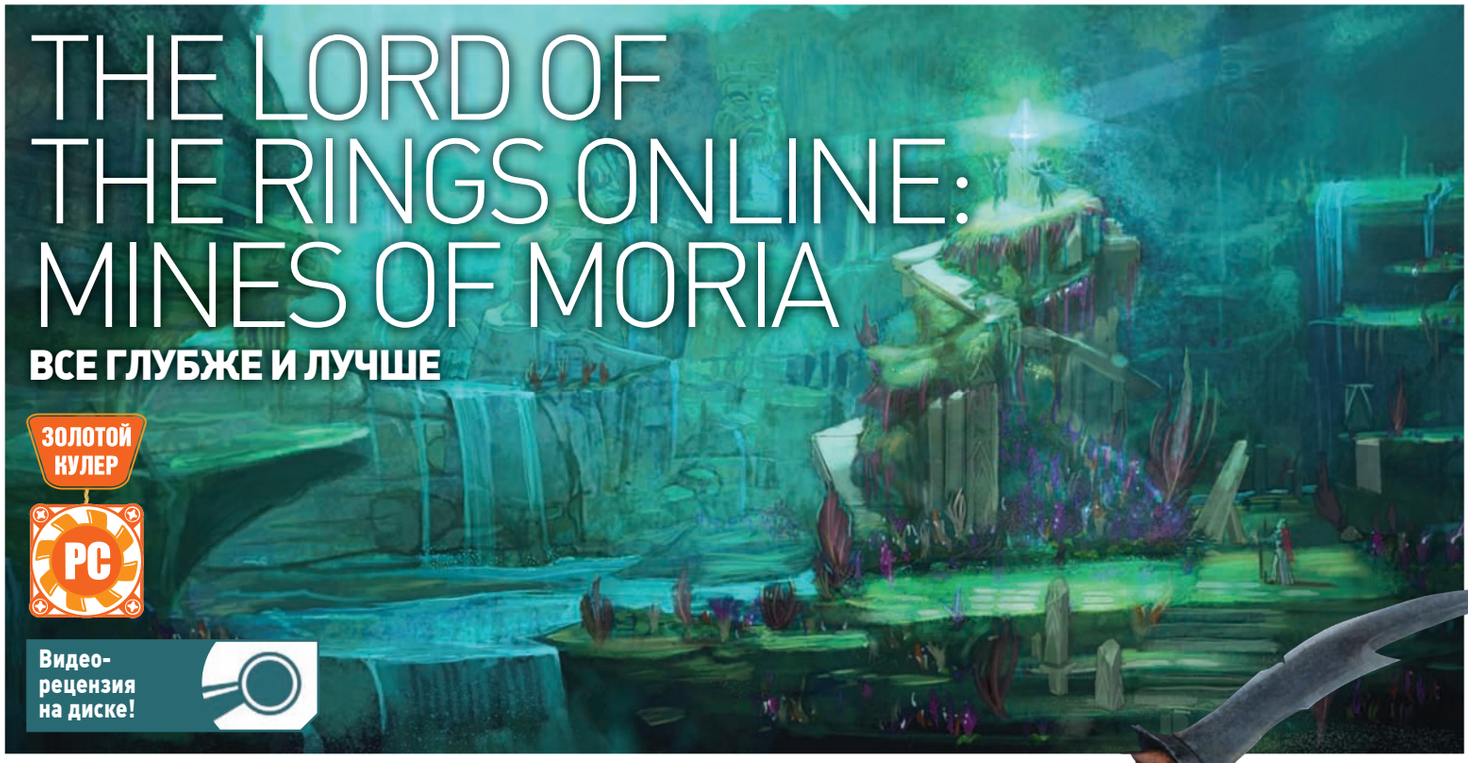
1999 — Закончены работы над Asheron's Call. Проект получает высокие оценки прессы.

2006 — Dungeons & Dragons Online становится первой игрой по лицензии, разработанной Turbine.

ТЕКСТ: ДЕНИС КУБЛИЦКИЙ

THE LORD OF THE RINGS ONLINE: MINES OF MORIA

ВСЕ ГЛУБЖЕ И ЛУЧШЕ



ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

PC

Видео-рецензия на диске!

ЖАНР ИГРЫ
MMORPG
ИЗДАТЕЛЬ В США
Turbine
ИЗДАТЕЛЬ В ЕВРОПЕ
Codemasters
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
IT Territory
РАЗРАБОТЧИК
Turbine
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Джефри Стифел (Jeffrey Steefel), исполнительный продюсер LotRO
ПОЙДЕТ
Процессор 2GHz, 1Gb RAM, видеокарта со 128Mb
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
Сотни тысяч
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Два DVD (цифровая версия – 3Gb)
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.lotro-russia.com
ПОХОЖЕСТЬ
The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar, Dungeons & Dragons Online: Stormreach

Титулованная MMORPG 2007 года не может похвастаться миллионами подписчиков, летающими ездовыми животными и поражающими воображение эпическими доспехами. Да оно ей и не нужно: LotRO свято следует канонам Толкиена, ставя во главу угла историю, а подавляющее количество заданий рассчитано на соло игроков и группы от трех до шести персонажей. Это не значит, что тебя ждет легкая прогулка по подземному царству гномов. Мория таит достаточно опасностей, и пройти ее столь же быстро, как это удалось Хранителям, не получится даже у самых упорных искателей приключений.

ПО СТОПАМ БРАТСТВА

Основная сюжетная линия LotRO представлена в виде книг, главы которых являются отдельными заданиями. Каждая книга так или иначе связана с повествованием «Властелина колец» – не стала исключением и Мория. Оказывается, врата Дурина, через которые члены Братства проникли в Казад-дум, не были разрушены Стражем озера. Он лишь «легонько» присыпал их камнями и прочим мусором. И вот ко входу в подземное королевство прибывает экспедиция гномов, жаждущих попасть в обитель предков. С этого момента и разворачиваются события второго тома эпической истории – ты станешь одним из тех, кто поможет проникнуть в царство Дурина, и в числе первых окажешься в подгорном королевстве.

Мория не такая темная и пустынная, как может показаться. Вернувшиеся в родные чертоги гномы восстанавливают давно заброшенные залы, постепенно продвигаясь вглубь подземелий, а импровизированный факел (световой ореол вокруг персонажей, сделанный как в Diablo 2) спасет тебя от блуждания в потемках. Несмотря на это и удобную карту, за-

Прошлое и настоящее переплетаются, в который раз напоминая о былой мощи горного царства.

Факты

1 погибель Дурина

2 новых класса персонажей

3 огромных региона

10 уровней развития персонажа, с 50-го до 60-го, – только начало приключений

У класса Warden не очень много различных умений, а в бою он полагается на гамбиты, эффекты которых зависят от порядка нанесения ударов. Такой себе аналог комбо.

Несмотря на появление новых классов, вступительные квесты нисколечко не изменились. Их по-прежнему четыре, по одному на каждую расу.

блудиться в коридорах Казад-дума возможно: не слишком беспокоясь об удобстве гостей, подгорные жители понастроили десятки лестниц, мостов, комнатушек и малоприметных переходов.

КОРИДОРЫ КАЗАД-ДУМА

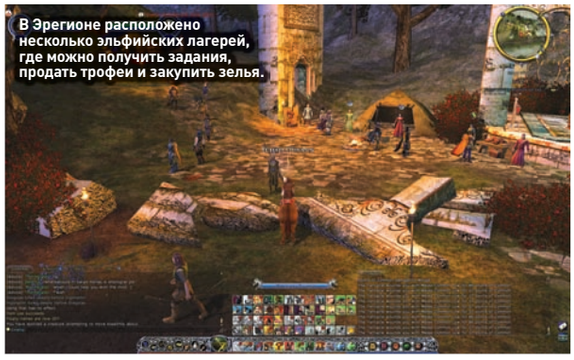
Ты не раз помянешь морийских архитекторов «незлым тихим словом», слоняясь в поисках очередного артефакта или монстра. Инструкции квестодателей довольно туманны, и дверь «к западу от лагеря» может оказаться как в двух шагах, так и в 200 метрах. Но заблудиться бояться – в Морию не ходить, и мы спускаемся все глубже, открывая новые залы и поражаясь древнегномьей архитектуре. Эти ребята могли бы и коммунизм построить, не приключись с ними Балрог. Кстати, упомянутого слугу Моргота можно увидеть собственными глазами благодаря сессионной игре, где ты управляешь одним из подданных Дурина Шестого. Также можно узреть былое великолепие Мории: не заброшенные коридоры с полуразрушенными стенами, а высоченные залы с золочеными колоннами. Не населенные гоблинами и другими тварями руины, а ухоженные подземные улицы и здания. Прошлое и настоящее переплетаются, заставляя игрока еще глубже поверить в происходящее и в который раз напоминая о былой мощи горного царства. Именно здесь создавались лучшие доспехи и оружие, которые стали визитной карточкой империи гномов. Пришло время испытать легендарную экипировку на прочность.

ГРОЗА ОРКОВ, ПОГИБЕЛЬ ВАРГОВ

Первые упоминания об именном оружии встречаются еще в «Хоббите»: например, Гламдринг Гэндаль-

МОНСТРУОЗНЫЕ ДЕЛА

С выходом дополнения все персонажи-монстры автоматически получили 60-й уровень (даже те, чьи «хозяева» не приобрели addon), а также возможность изучить массу новых умений. Мало того, характеристики монстров и наносимый ими урон были повышены – Turbine обещает, что теперь не понадобится полдюжины варгов, чтобы убить одного хоббита. Это должно здорово преобразить режим PvMP (игроки против монстров-игроков). Проверим, когда все прокачаются до 60-го.


В Эрегионе расположено несколько эльфийских лагерей, где можно получить задания, продать трофеи и закупить зелья.

Не картина маслом, а огненное полотно: Балрог убивает короля гномов.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM **8.9**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» **6.6**

Убойная фраза:

Ennyn Du'rin Aran Moria; pedo mellon a minno. Im, Narvi, hain echant; Celebrimbor o Eregion teithant i thi'w hin.

Надпись на воротах

фа или Оркрист Торина. Но где, как не в Мории, можно найти такое количество превосходного оружия, оставшегося с давних времен? «Легендарка» станет твоим верным товарищем, и ты сам сможешь определить характеристики выбранного оружия. При убийстве врагов легендарные предметы получают опыт и уровни. С их ростом ты можешь повысить одну из характеристик вещи, а каждые десять уровней она получает новое свойство. В игре их десятки, и только это делает каждое оружие неповторимым. Более того, в легендарные вещи можно вставлять реликвии, камни и руны, которые также добавляют определенные свойства. Специальные свитки позволяют сменить тип урона оружия. А назвать свою легендарную экипировку ты можешь как душа пожелает. Предвидя, что игроки будут прокачивать сразу несколько предметов на все случаи жизни, разработчики создали специальные задания и инстансы. Там можно обогатиться новыми реликвиями и найти камни, повышающие опыт оружия («растить» его, только убивая врагов, долго и муторно).

Не забыли создатели и об обычных «данженах» – в Mines of Moria есть локации для трех и шести игроков, а также рейдовое подземелье, рассчитанное на две группы персонажей, там предстоит сразиться со Стражем озера. У инстансов есть так называемый сложный режим прохождения, награждающий игроков лучшими вещами. Чтобы активировать его, придется выполнить определенные условия, для каждой локации свои. Например, убить боссов в заданном порядке.

Битвы преобразились благодаря переработке боевой системы. Ранее от ударов можно было увернуться, а также блокировать их или парировать. В дополнении введено понятие частичного уклонения, парирования или блокировки – в этом случае ты получаешь меньший урон. Помимо обычных критических ударов появились более мощные криты, но вероятность их нанесения очень мала. Изменениям подверглась и система талантов (traits) – отныне определенные наборы дают дополнительные бонусы. А у каждого класса возникло множество новых талантов, включая легендарные.

ДОРОГУ НОВЫМ ГЕРОЯМ!

Turbine не стала мелочиться и ввела в дополнении два новых класса персонажей. Warden носит среднюю броню и позиционируется разработчиками как легкий танк, эдакий гибрид охотника и стража. Runekeeper напоминает архимага из Warhammer Online и по сути является первым колдовским классом в Средиземье. Благодаря магии рун он может поднять боевой дух союзников или задать перцу врагам. Чем дольше он наносит повреждения, тем сильнее становятся его заклинания; аналогично работают и умения, повышающие боевой дух. Так что одновременно и «дамажить», и «лечить» не получится. В целом создатели LotRO успешно решили проблему баланса, сделав новые классы востребованными, но не отменив достоинства «старичков».

Оригинально Turbine поступила и с системой создания вещей: вступив в одну из ремесленных гильдий (они тоже появились в дополнении), ты сможешь создавать лучшую экипировку, затрачивая на это меньше ресурсов. Но сначала придется поднять репутацию с гильдией, что само по себе не быстро. Кроме того, использование гильдийских рецептов сильно ограничено. Лучшие предметы по этим чертежам можно сделать лишь раз в неделю. Таким образом «бесхозные» ремесленники не будут чувствовать себя обманутыми. Не почувствуют себя обманутыми и подписчики, купившие Mines of Moria. Это действительно качественный продукт, принесший в игру не только новые территории, но и множество уникальных возможностей. **PG**

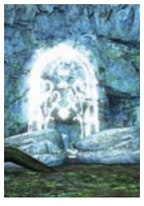
ЧТО ДАЛЬШЕ?

В апреле 2007 года вышел первый том Shadows of Angmar, в котором была доступна только часть локаций Эриадора. В течение года были добавлены Эвендим, Аннуминас, Форохель. Вышедшее дополнение Mines of Moria (том 2) включает Эрегион, Казад-дум и Лориэн. Когда же стоит ждать цифрового воплощения остальных зон Средиземья? Ответить на этот вопрос пытаются создатели карты мира LotRO, которую можно найти на сайте www.visionsofthering.com. В своих прогнозах они основываются на текущей скорости выхода обновлений и на комментариях разработчиков. Итак, по предсказаниям фанатов, в октябре 2009 года нас ждет очередное платное дополнение, которое добавит в игровой мир Дикие земли (Rhovanion), в том числе локации к северу от Лориэна. Еще через год в игре появится Рохан, а в течение двух последующих – Гондор и Мордор. Выходит, путешествие Фродо к Ородруину завершится не раньше конца 2012 года! Впрочем, для хорошей онлайн-игры это не срок.

Экспедиция гномов готовится войти в ворота Дурина, да что-то вода неспокойна...

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★★★ 10.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★★½ 9.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★½ 8.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★★½ 9.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★½ 7.5



Появились не только новые регионы, задания и монстры, но и множество новых возможностей. Образцовое дополнение к ММО!

Придраться по большому счету не к чему. Остается сетовать на то, что следующего (бесплатного) обновления к игре придется ждать еще несколько месяцев.

9.0

С выходом дополнения LotRO обросла новыми возможностями, оставшись милой и приятной игрой.

Пришла пора надавать назойливому спруту по щупальцам. Пусть знает, как завтракать гномами!

ENTHUSIAST INTERNET AWARD 2008

http://eia.msn.ru

(game)land
ОРГАНИЗАТОР

msn.ru
msn
ГЕНЕРАЛЬНЫЙ СПОНСОР

ENTHUSIAST INTERNET AWARD 2008

25 декабря составлен Short List лучших работ Конкурса

Кому достанутся
$50 000

Первый в России конкурс web-проектов среди энтузиастов

Во все времена самые прекрасные шедевры создавались энтузиастами. Ведь это люди, которые делают своё любимое дело – не ради зарплаты и не для начальства, а ради себя и для таких же, как они – for enthusiasts by enthusiasts. Каждый из них смотрит на Мир своими глазами и хочет донести до остальных свой взгляд – свои мысли и эмоции. Никто и никогда не сделает дело так хорошо, как человек, который искренне и безвозмездно живёт им. Эти люди делают нашу жизнь ярче и интересней, они стирают границы и рушат стереотипы. Мы поддерживаем их уже более 16 лет. Теперь для этого существует Enthusiast Internet Award.

mazda
СПОНСОР КАТЕГОРИИ АВТО

OKLICK
СПОНСОР КАТЕГОРИИ GAMING

РАДИО PREMIUM Dance Music For You WWW.RPFM.RU
СПОНСОР КАТЕГОРИИ АУДИО

реклама

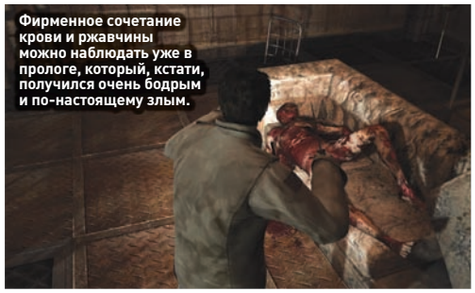
ТЕКСТ: СЕРГЕЙ ДУМАКОВ

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2007 Путем слияния нескольких студий основана компания Double Helix Games.

2008 Выходит Silent Hill: Homecoming, первая игра компании.

2008 Компания заявляет о готовности и дальше разрабатывать франчайз Silent Hill.



SILENT HILL: HOMECOMING

НОЖОМ ПО СЕРДЦУ

ЖАНР ИГРЫ
Survival Horror

ИЗДАТЕЛЬ
Konami

РАЗРАБОТЧИК
Double Helix Games

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Акира Ямаока (Akira Yamaoka), гениальный композитор и музыкальный продюсер

ПОЙДЕТ
Процессор 3GHz, 1024Mb RAM, видеокарта с 256Mb

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
online.konamimobile.com/KDEOnline/SilentHill_Widget/index.html

ПОХОЖЕСТЬ
Сериалы Silent Hill и Resident Evil

Наверное, ни одна часть Silent Hill не вызывала у критиков и фанатов сериала такого прилива негативных эмоций. Не успел релиз Homecoming попасть на прилавки магазинов, как сетевые СМИ и блоги поклонников игры заполонили желчные отзывы, пророчившие франчайзу место на погосте – как раз в одном из закутков инфернального лабиринта, в котором контуженный солдат Алекс Шепард оказывается, едва вернувшись в родной городок.

Никогда еще мнение критиков и фанатов так не расходилось с мнением обычных игроков, для которых Silent Hill является не предметом яростного поклонения, а приятным способом пощекотать нервы под аккомпанемент неглупой и непростой истории. Эти «нормальные геймеры», наоборот, ставят игре очень даже приличные оценки. Разобраться, кто же прав на самом деле, задача очень интересная и сложная, но, поскольку Silent Hill: Homecoming является проектом знаковым, мы все же попытаемся эту задачу решить.

ДОМОЙ?

Определение Homecoming в названии игры является ключевым: суть даже не в том, что главный герой совершает тяжелый обратный путь в мир своего детства и связанных с ним событий. Суть – в констатации факта: история о туманном городе, затерянном в мрачных холодных закоулках Новой Англии, впервые рассказана аборигенами. Ни для кого не секрет, что понятия о страшном и пугающем на Востоке и Западе сильно разнятся. Именно в этих отличиях секрет успеха всевозможных «Звонков» и «Глаз», именно здесь истоки волны популярности слэшеров – дешевых в производстве, но крайне жестоких фильмов ужасов с расчлененкой и маньяками («Пила», «Хостел»). В данном смысле Silent Hill уникальна: японский коллектив создал этот мир, находясь под

При встрече с любым монстром в голове моментально вспыхивает маячок: это живое существо. А любое живое существо можно убить.

О ГЕОГРАФИИ

Городок Шепардс-глен, куда возвращается после службы рядовой Алекс Шепард, – место странное. Даже не потому, что окутано густым туманом или встречает посетителя мрачной вывеской, точно копирующей аналогичную вывеску на въезде в Сайлент Хилл. Этот город расположен на другом берегу озера Толука, а значит неизбежно поддается влиянию тех же темных сил, что властвуют в Тихом Холме. История Silent Hill: Homecoming поведает и о темных силах, и о власти, и даже о каком-то диком культе (самый смелый ход сценаристов, не считая блистательного и непонятного камео Пирамидоголового), но мощь этой истории именно в улочках, закоулках и подворотнях обоих городов. Авторы обещали дать игроку возможность тщательнее исследовать открытые пространства, и они честно сдержали обещание: детская игровая площадка и кладбище выглядят по-настоящему впечатляюще.

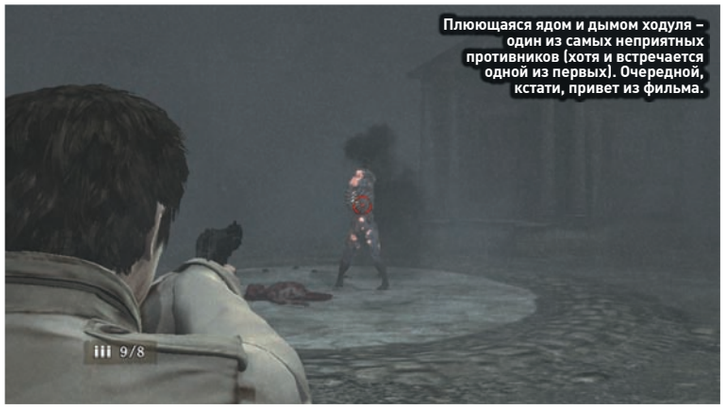
Факты

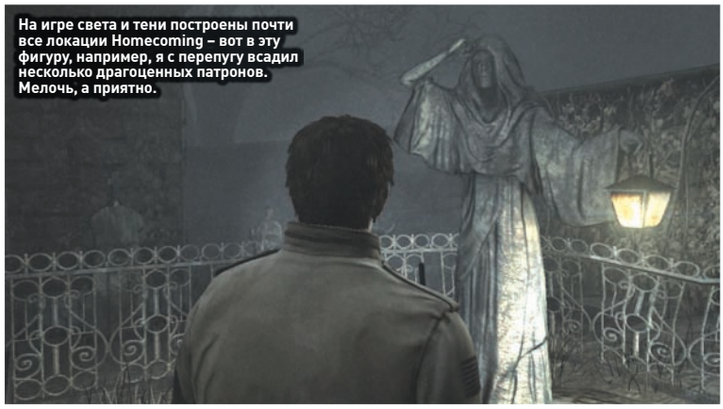
2 вида атаки – обычная и силовая

4 возможных окончания игры

3 разновидности пазлов-«пятнашек»

1 спившийся мэр-гробокопатель


Плюющаяся ядом и дымом ходуля – один из самых неприятных противников (хотя и встречается одной из первых). Очередной, кстати, привет из фильма.


На игре света и тени построены почти все локации Homecoming – вот в эту фигуру, например, я с перепугу всадил несколько драгоценных патронов. Мелочь, а приятно.

впечатлением ранних романов Стивена Кинга (Stephen King) и ранних же фильмов Дэвида Линча (David Lynch), но с истинно японскими холодностью и беспощадным психологическим анализом характеров героев. Зло в Сайлент Хилле не обезличено, оно является уродливым отражением людских душ, запятнанных кровью и грехом (именно в таком кривом зеркале в свое время утонули Джеймс Сазерленд и Генри Таунсхенд), но исполняет свои смертоносные арии в декорациях типичной одноэтажной Америки. Однако уже к третьей части все отрицательные черты такого подхода стали слишком явными: доходило до того, что едва ли не каждое действующее лицо игры имело свои психические отклонения, а любой найденный предмет – суть ошибка прошлого, способная открыть ворота в ад. В сочетании с традиционными для серии техническими недочетами (неудобная статическая камера, своеобразная боевая система, грубоватые интерфейс и управление) эти нюансы привели к закономерному итогу: Silent Hill 4 было куда интереснее слушать в саундтреке Акиры Ямаоки (Akira Yamaoka). «Революционные» нововведения оказались определенно не к месту.

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ШЕПАРДС-ГЛЕН!

И случилось то самое «возвращение домой»: следующую, пятую часть игры решено было делать силами американской студии – и скальпель Double Helix прошелся по плоти легендарной серии очень решительно. Статическую камеру разработчики заменили на честную вращаемую, интерфейс превратился в самый удобный за все время существования Silent Hill, а боевая система и вовсе была кардинально изменена: и сам Алекс, и его противники обмениваются не глупыми тычками, а полноценными комбинациями ударов, причем Шепард обладает способностью в последний момент уклоняться от когтей чудовищ и отвечать стремительной контратакой. Вообще, во всем, что касается пресло-

БОСС ДОЛЖЕН БЫТЬ!

Битвы с боссами оставляют очень яркие впечатления, хоть и начинаются всегда одинаково: со встречи с очередным ключевым персонажем в некоей пикантной ситуации и диалога с мнимыми ветками возможных вариантов продолжения беседы. После непродолжительной дискуссии ключевой персонаж раздраженно пытается покинуть сцену, но вдруг на ней возникает очередной гигантский монстр, убивать которого приходится в два или даже в три приема. Огнестрельное оружие, кстати, в таких ситуациях почти бесполезно.

Особо крупные особи требуют от игрока участия в модных контекстных мини-играх, которые по большей части представляют собой ритмичное нажатие правой или левой мышекнопок...

...впрочем, мини-игры встречаются и по ходу игры: перемахнуть через стекло, прорубить проход, вырваться из лап существа со стальными лезвиями вместо рук.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM **6.0**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» **7.7**

Убойная фраза:

Где! Мой! Брат!?

Алекс Шепард

вутой технической составляющей, перемены исключительно положительные: внешне картинка напоминает сразу и фильм Кристофа Ганса (Christophe Gans) (самую, пожалуй, удачную экранизацию компьютерной игры на сегодняшний день), и вторую, лучшую часть собственно Silent Hill. И анимация персонажей, и дизайн локаций, и даже безумно красивый эффект перехода главного героя в альтернативный мир (в режиме реального времени) – все выполнено безукоризненно, и навряд ли разработчики из Double Helix могли сделать лучше.

ОНО НАМ НАДО?

А вот с художественной составляющей все гораздо сложнее. Сюжетная линия оказалась не то чтобы упрощена, но сильно приближена к реалиям той самой одноэтажной Америки: солдат в роли главного героя – само по себе смелое для SH решение (раньше в туманный городок попадали натуры сплошь слабые и уязвимые), а тут еще и пропавший брат, которого приходится разыскивать с помощью ножа и топора! Сомнений в том, что Алекс навешает, прошу прощения, люлей всем монстрам, из каких глубин подсознания они бы ни явились, не возникает; монстры ведут себя соответствующе: впервые охотятся стаями (в определенный момент придется выстоять против ПЯТИ медсестер одновременно) и вообще ведут себя так, словно на контуженного вояку в параллельном мире открылся сезон охоты. Если раньше чудища существовали параллельно главному герою и несли в себе заряд абсолютного, неконтролируемого, безотчетного зла (и оттого были особенно ужасны), то теперь каждое их появление обставлено с помпой и сценическими эффектами: если неподалеку скрипнула дверь – они рядом, если разбилось стекло – они рядом, если напарница сказала: «Подожди меня, я скоро» – они рядом. Из-за таких метаморфоз сместился сам вектор сериала: до Homecoming в тумане мы чувствовали себя гостями, отныне мы самые настоящие, необсуждаемые хозяева. Не страшно, не тревожно, не волнительно.

Грубые детали это, очевидно, сознательная стилизация. Другими причинами диссонанс системных требований и видимой картинки объяснить сложно.

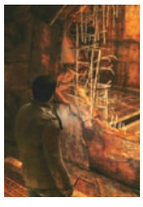
Точнее, не совсем так: страшно, но исключительно в те моменты, когда патронов мало, а врагов с полдюжины. Такое бывает, и на удивление часто – если с 1-2 противниками Алекс справляется без особого труда, то одновременный бой, скажем, с четырьмя псами – дело нервное и неблагодарное. Впрочем, к заслугам авторов игры это не отнесешь при всем желании: в одном из игровых коридоров можно зайти в тупик, где на полу валяется кукла. Во время изучения игрушки вдруг возникает СТРАШНАЯ НАДПИСЬ: «Позади!» И действительно – за спиной тотчас возникает ходячая дымовая бомба. Иным словом, кроме как «стыдоба», этот прием и не охарактеризовать.

ИДИ НА СВЕТ!

Означает ли все вышесказанное, что Homecoming – плохая игра? Как ни странно, нет. В первую очередь это плохая Silent Hill – а если копнуть глубже, то окажется, что это другая Silent Hill. Без подтекстов, без тяжелого психологического давления, без многослойной истории и практически без фирменного саспенса. У Double Helix получилось создать ритмичный, бодрый, вполне вменяемый хоррор, но эта интерактивная повесть о персональном адовом круге уж слишком контрастирует с титульным заголовком. Рассказанная с усердием, но все же из вторых уст – и именно этот факт так расстроил фанатов старой закалки. Он же парадоксальным образом обеспечил признание массового игрока, не желающего мириться с «классическими» неудобствами в управлении, морокой с инвентарем и холодной, недружелюбной, липкой атмосферой. В такую Silent Hill – будем честны – играть проще, удобнее и приятнее; но это разница между старым нуаром, в котором все обязательно умрут, и сериалом о Геракле. Homecoming позволяет заглянуть в глаза чудовищ, а чудовища рады бы смущенно отступить в тень, но она, как и все вокруг, заботливо освещена дорогим софитом. Чудовища обреченно идут на свет, и Алекс Шепард достает из кармана нож. **PG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★½ 6.5
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★ 8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★½ 7.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★ 8.0



Новое лицо Silent Hill: свежее, помолодевшее, с ярко выраженным волевым подбородком и низким лбом. К черту извилины!

Кристоф Ганс снял отличный фильм, но Homecoming вполне обошелся бы и без его идей. Получившаяся в итоге смысловая каша чести игре не делает.

7.5

В Homecoming вопреки мнению фанатов вполне можно играть с удовольствием – и это все же главное.

Через секунду этому человеку откусит голову его собственная дочь в обличье гигантского пупса. Вот тебе и «никакая психология», вот тебе и «недостаточное изящество повествования».

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1999 Основана компания Papaya Studio.

2000 Первый самостоятельный проект Top Gear Dare Devil.

2005 Компанию покинули двое ее основателей.

ТЕКСТ: АЛЕКСАНДРА КОСТ

Кто сказал, что жирафы не летают?

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM 6.3

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» 4.9

Используем пятую точку Глории, чтобы закрыть чемоданы.

МАДАГАСКАР 2

ПРИКЛЮЧЕНИЯ БРАТЬЕВ НАШИХ МЕНЬШИХ

ЖАНР ИГРЫ
Platformer

ИЗДАТЕЛЬ
Activision

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
1С

РАЗРАБОТЧИК
Papaya Studio

ПОЙДЕТ
Процессор 1.7 GHz, 512Mb RAM, видеокарта с 128Mb

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.madagascar-game.com

ПОХОЖЕСТЬ
«Мадагаскар»

Игра по фильму (то есть по мультфильму) – явление довольно скучное. Чаще всего это низкокачественный продукт, не представляющий интереса, но среди унылых поделок иногда попадаются вполне играбельные экземпляры. Таковым можно считать «Мадагаскар 2».

В ПОЛНОМ СООТВЕТСТВИИ С ОРИГИНАЛОМ

Разработчики ни на йоту не отступили от оригинального сценария – действие игры разворачивается в рамках мультяшного сюжета. Герои нам всем знакомы – это неразлучная четверка (лев Алекс, жираф Мелман, зебра Марти и бегемот Глория), компания бравых пингвинов, пара мартышек ну и, конечно же, неповторимый король Джулиан со своей свитой. Именно он будет давать большинство заданий да и вообще всячески демонстрировать, какой он здесь важный, самый главный и просто замечательный. Разнообразие миссий впечатляет – поиграть придется за всех главных персонажей, каждый из которых наделен собственными способностями, поэтому хорош в выполнении разного типа задач. Здесь тебе и футбол, и прыжки в воду, и лазанье по стенам, и исследование водных глубин – скучать не придется. Но если все же стало одиноко, то пригодится мультиплеер – восемь мини-игр доступны тебе и еще трем твоим товарищам. По ходу действия мы будем собирать монеты – они обозначены как доллары, но на самой валюте изображен великий король Джулиан. Именно он заправляет магазинчиком Duty Free (как и в первом «Мадагаскаре»), где мы и будем тратить заработанные монетки.

ПОТОРОПИЛИСЬ

Хотя разработчиком первой части была другая компания, Papaya Studio решила не менять игровой интерфейс кардинально и «Мадагаскар 2» получился очень похожим на предшественника, разве что более «причесанным». Увы, эту самую «причесанность» вряд ли удастся оценить пользователям ПК: сразу заметно, что проект ориентирован на консоли, а портирование на PC было произведено крайне небрежно – скажем так, впопыхах. Хотя игровой процесс незатейлив и явно ориентирован на дошкольную аудиторию, управление крайне неудобное – вряд ли пальчики юных игроков осилят замысловатые комбинации. Ну а пользователи постарше и поопытнее наверняка справятся с задачей, только не думаю, что детская аркада сможет их заинтересовать. В остальном претензий нет – добротный проект по мотивам неплохого мультфильма. Здесь вас ждут разнообразные приключения, несложный юмор и любимые герои – игровой «Мадагаскар 2», вне сомнений, понравится поклонникам мультика-прародителя. **PG**

«Мадагаскар 2» – неплохой способ вернуться в беззаботное детство.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★ 6.0
ГРАФИКА	★★★★★ 5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★ 6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★ 5.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★ 5.0

На редкость разнообразные миссии, остроумные персонажи и полное соответствие сюжету мультфильма.

Игровой процесс незатейлив, графика и управление пострадали при портировании, игра не так сильно отличается от первой части, как хотелось бы.

6.0

Рекомендуется поклонникам мультфильма и любителям незатейливых аркад.

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1998 — Treyarch выпускает свою первую игру – Die by the Sword.

2005 — Компания впервые работает над сериалом Call of Duty.

2006 — Релиз Call of Duty 3.

ТЕКСТ: ИГОРЬ СОНИН

Видео-рецензия на диске!

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

РЕЙХСТАГ, ЗОМБИ И ОГНЕМЕТ

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter

ИЗДАТЕЛЬ
Activision

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
ND Games

РАЗРАБОТЧИК
Treyarch

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Гэри Олдман (Gary Oldman) в роли сержанта Резнова

ПОЙДЕТ
Процессор 3GHz, 512Mb RAM (1024Mb RAM под Windows Vista), видеокарта с 256Mb

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1–64

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.callofduty.com

ПОХОЖЕСТЬ
Call of Duty 4: Modern Warfare

Из названия нынешней Call of Duty исчезла цифра 5. Опытному человеку это говорит больше, чем все возможные интервью с разработчиками. Нумерация актуальна в проектах, стремящихся напомнить о своем славном прошлом, например в Fallout, Half-Life или GTA. И наоборот, от цифры в названии отказываются сериалы, которые и без того у игроков на слуху и стараются дистанцироваться от предыдущих игр. Это Need for Speed, Prince of Persia или Tomb Raider. Именно в их компании теперь оказалась Call of Duty. Сразу скажем: World at War – игра отличная, только эту же отличную игру мы видели ровно год назад.

НАЗАД В ПРОШЛОЕ

И вновь «зов долга» отправляет нас в эпоху Второй мировой войны. В World at War сведены сразу две кампании за «хороших», причем события в них развиваются параллельно. Один главный герой – американец на тихоокеанском театре военных действий, его злоключения начинаются с рейда на острове Макин в октябре 42-го. Еще несколько миссий под звездно-полосатым флагом, и события принимают иной оборот: перед тобой – битва за Сталинград. Раненый и злой сержант Резнов голосом Гэри Олдмена (Gary Oldman) рассказывает о зверствах нацистского генерала и клянется отомстить the mudak. Сюжетные линии сменяют одна другую, и мы, послушные воле сценаристов, мотаемся между фронтами. Американская кампания заканчивается на Окинаве, ну а наши соотечественники пройдут путь аж до Рейхстага. Завершается игра мажорно, с апломбом. Финал мы раскрывать не станем, но догадаться о нем, право, ничего не стоит.

Тему Второй мировой в играх заездили настолько, что она как-то незамет-

World at War – игра отличная, только эту же отличную игру мы видели ровно год назад.

ПОЧТИ RPG

В одиночной кампании World at War нет и намека на ролевые элементы. Другое дело мультиплеер. Здесь тебе постоянно начисляются очки опыта, а по завершении матча дается отдельный бонус. Кроме этого, в игре есть список особых заданий для мультиплеера (так называемых достижений). Поначалу они просты (убей кого-нибудь ножом, взорви десяток машин), а позже становятся дьявольски сложными – игра может попросить убить врага с помощью гранаты, которую бросил вам товарищ по оружию. За выполнение этих заданий ты получишь небольшое, но приятное вознаграждение в виде очков опыта. Новичку доступно лишь несколько базовых видов оружия и перков, и поначалу ты нередко будешь гибнуть из-за того, что соперники гораздо лучше подготовлены к сражению. Самое необходимое ты получаешь уже на первых 20 уровнях развития, а на их приобретение уходит 4–5 часов игры. Дальше – гораздо сложнее, а огнемет для мультиплеера дают и вовсе только на последнем, 65-м уровне.

Факты

2 параллельные исторические кампании: американская и советская

4 игрока в кооперативной кампании

7 часов – продолжительность сингла

Кульминация советской части кампании – взятие Рейхстага...

...а американцам приходится ползать по окопам на богом забытых островах Тихого океана.

но стала классической и непостыдной. World at War представлялась более мрачным, тяжелым, по-настоящему брутальным шутером, но вся здешняя жестокость – понарошку. В роликах между миссиями показывается подлинная военная хроника, в первой заставке тебе едва не перерезают глотку, но Call of Duty всегда была удалым, веселым сериалом, и серьезная мина ей не к лицу. К середине игры события становятся не более драматичными, чем в любой другой части Call of Duty. Сразу после трагической концовки и морализаторства на тему «Война – это плохо» ты получаешь сообщение: «Поздравляем, вы открыли НАЦИСТОВ-ЗОМБИ!» Ну разве можно относиться к такому серьезно? Одиночная кампания World at War без особых усилий проходится часов за 6–8. Если ты видел вторую, третью или четвертую части сериала, то сразу смекнешь, что к чему. Геймплей линеен – на каждом уровне проходишь из пункта А в пункт Б, попутно выполняя некую боевую задачу. Вместе с тобой в бой идут однополчане, против тебя – толпа нацистов, что-то орущих на непонятном языке. И «наши», и «не наши» возрождаются прямо за углом в огромных количествах, создавая ощущение, что вокруг тебя идет нешуточный бой.

Если ты не в курсе, то над сериалом Call of Duty работают две студии: Treyarch и Infinity Ward. Вторую и четвертую части делала знаменитая и способная Infinity Ward. Третью и пятую отдали трудолюбивому подмастерью – Treyarch. Так вот: сингл в Call of Duty 3 был гораздо слабее, чем в Call of Duty 2, а сейчас одиночная кампания World at War по качеству совсем не уступает Modern Warfare! Это захватывающее приключение со всеми положенными развлечениями: есть уровень за стрелка на американской летающей лодке, уровень на танке, долгая беготня с товарищем-снайпером, сильно напоминающая прошлогоднее путешествие в Припять. Из сколько-нибудь значимых нововведений

KILLCAM

Одна из характерных особенностей мультиплеера Call of Duty – так называемая Killcam. Это особый режим работы игровой камеры. После вашей гибели она показывает случившееся глазами противника – вы видите, где он прятался и как ему удалось вас перехитрить. Killcam – отличное решение, которое сразу указывает новичку на его ошибки и знакомит с тем, как играют профи. Один вопрос остается открытым: как, черт побери, они понимают, что вон те два чуть более серых пикселя – моя голова?

Огнемет – одна из наиболее значимых обновок в World at War. Правда, используется она от силы в 2-3 миссиях.

Убойная фраза:

Do not let those mudaks take our flag!

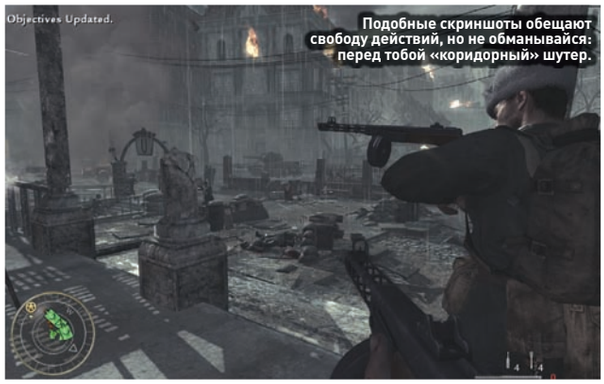
Советские солдаты в мультиплеере

Сначала самовосстанавливающееся здоровье появилось у пехоты, а сегодня им щеголяют даже танки.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM **8.4**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» **8.3**



Подобные скриншоты обещают свободу действий, но не обманывайся: перед тобой «коридорный» шутер.

Родословную движка можно проследить аж до Call of Duty 2, а картинку он и сегодня выдает довольно приличную.

вспоминаются, во-первых, штыки, обладающие большим (чем у обычных ножей) радиусом атаки. Во-вторых – довольно бесполезные огнеметы, которые не идут ни в какое сравнение с тем оружием, что мы совсем недавно видели в Far Cry 2. Кампания сделана на четверку с плюсом, но все это мы уже проходили и хорошо знаем. Не покупай World at War ради сингла – зря расстроишься. В этом году все: обновки и улучшения – в мультиплеере.

ВЕЧНЫЙ БОЙ

Еще в Modern Warfare сетевая игра была превосходной и, как следствие, невероятно популярной. Поэтому в World at War ничего не меняется по сути дела; самое существенное отличие в том, что бонус за семь фрагов теперь не штурмовой вертолет, а стая голодных собак-убийц. Зато добавок и косметических обновок в мультиплеере гораздо больше, чем в сингле. Загибай пальцы. Во-первых, одиночная кампания не обязана всегда быть одиночной. Теперь ее можно проходить в компании трех друзей. Во-вторых, авторы добавили в эту кампанию 13 так называемых карт смерти. По сути это модификаторы, изменяющие геймплей. Можно сделать так, чтобы враги погибали только от выстрелов в голову, или превратить своего персонажа в вампира, который постоянно теряет здоровье и «питается», убивая злодеев. В-третьих, есть отдельный пародийный кооперативный режим Nacht Der Untoten («Ночь живых мертвецов»), в котором один или несколько солдат баррикадируются в полуразрушенном доме и отбивают атаки нацистов-зомби. Победить нельзя, можно лишь продержаться подольше, а потом помериться набранными очками с профи в онлайновом рейтинге. В-четвертых, появились новые виды мультиплеера: Capture the Flag и War. По большому счету ничего оригинального, но весело. В-пятых, добавлена техника: на некоторых многопользовательских картах лязгают гусеницами двухместные танки (один игрок управляет машиной и стреляет из главного калибра, второй торчит из башни и поливает пехоту из пулемета). В-шестых, система набора опыта стала даже более продвинутой, чем раньше. Каждое полезное действие в сетевой игре World at War добавляет герою очки опыта и повышает его уровень; есть также обширный список достижений (на 80 процентов копирующий аналогичный перечень из Modern Warfare). Теперь в игре 65 уровней развития, добавлены «танковые» перки, и даже в PC-версии есть «Престижный режим» для тех, кто достиг последнего уровня. С его помощью вы можете обменять весь свой опыт на особые бонусы, а потом начать развлечение с самого начала.

Несмотря на многочисленные обновки в сетевой игре, скрывать здесь нечего – геймплей World at War очень похож на тот, что мы видели в Modern Warfare. По большому счету четыре последние игры сериала Call of Duty не слишком-то отличались друг от друга. В этом году упор сделан на еще более увлекательный, еще более роскошный мультиплеер. Именно ради него стоит купить игру: сингл здесь – привычный, для галочки. World at War показывает, что в Treyarch научились делать игры сериала Call of Duty, которые держат планку качества. А удивлять нас будет Infinity Ward – в будущем. **PG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★★½ 9.5
ГРАФИКА	★★★★★★★½ 7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★½ 8.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★ 8.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★ 7.0

Превосходная сетевая игра с подробной системой развития персонажа, любопытные кооперативные режимы, зрелищная сюжетная кампания.

Сингл слишком короткий, а геймплей основан на точно тех же принципах, что и в прошлых трех (!) играх сериала.

8.0

Сюжетная кампания осталась на высоком уровне, а мультиплеер стал еще более увлекательным.

Танк очень медленно вертит башней, и пехота может безнаказанно глумиться над железными крепостями. Главное – вовремя сделать ноги.

ТЕКСТ: КАРАСЕВ ДМИТРИЙ

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

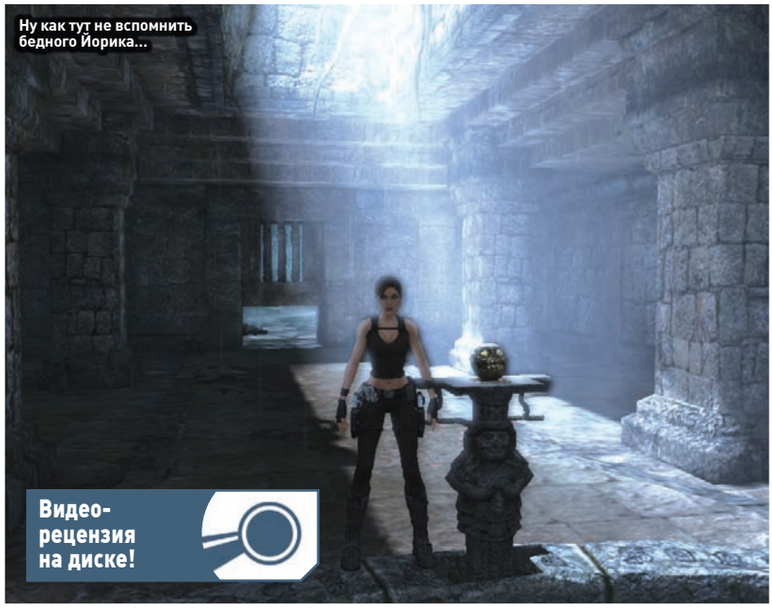
1996

Выходит самая первая игра в сериале Tomb Raider.

2001 В кинотеатрах идет полнометражный фильм «Лара Крофт: Расхитительница гробниц» с Анжелиной Джоли.

2006 Лара Крофт попадает в Книгу рекордов Гиннеса как самая популярная героиня компьютерных игр.

2007 Выходит Tomb Raider: Anniversary, ремейк первой части.


Ну как тут не вспомнить бедного Йорика...

Видео-рецензия на диске!

Чего только не встретишь в древних заброшенных городах!

TOMB RAIDER: UNDERWORLD

БУДНИ АРХЕОЛОГА

ЖАНР ИГРЫ
Action/Adventure
ИЗДАТЕЛЬ
Eidos Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
ND Games
РАЗРАБОТЧИК
Crystal Dynamics
ПОЙДЕТ
Процессор 4.3GHz, 1024Mb RAM, видеокарта с 256Mb
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.tombraider.com
ПОХОЖЕСТЬ
Tomb Raider
ЗНАМЕНИТОСТЬ:
Лара Крофт

Знаменитый отечественный исполнитель Борис Гребенщиков сказал однажды, что с тех пор, как музыкант получает звание классика, оценивать его становится бесполезно – остается только слушать. Знаменитый британский археолог Лара Крофт, конечно, к музыке отношения не имеет, но игры с ее участием уже пересекли черту четкого мнения о том, какой должна быть игра под названием Tomb Raider. Можно рассказать, что добавили разработчики и что было убрано, как изменилось управление и сколько полигонов на этот раз потрачено на модель Лары Крофт, но окончательный вывод ты сделаешь для себя сам.

Как бы странно это ни звучало, но из всех игр серии Underworld больше всего похожа... на Tomb Raider: Anniversary. Если в 2007 году Eidos представила современный ремейк первой части, то Underworld – практически полное следование стандартам 12-летней давности. Справедливости ради надо заметить, что сами разработчики из Crystal Dynamics намечали (или говорили, что намечают) серьезный шаг вперед. Они обещали и уникальную концепцию под названием «Что бы сделала Лара Крофт?», согласно которой ты получил бы полную свободу действий, и новую физическую модель, благодаря которой одежда Лары начала бы правдоподобно пачкаться, и нестандартную систему здоровья... Но получился современный ремейк первой Tomb Raider. А уж хорошо это или плохо – решать тебе.

ПО МОРЯМ, ПО ВОЛНАМ

Сюжет Underworld прямо продолжает Legend (освежить в памяти те события тебе поможет видео с воспоминаниями Лары). Начинается все как обычно – мисс Крофт узнает, что на дне Средиземного моря лежит затонувший город, который неплохо было бы разгра... простите, исследовать. Далее выявляются интересные факты о календаре индейцев майя и молоте Тора из скандинавской мифологии, что грозят Земле неизбежным апокалипсисом. Предотвращением которого в очередной раз и займется Лара.

Сюжет удался Crystal Dynamics полностью – история выдержана в лучших традициях Tomb Raider и подается тонко нарезанными ломтиками сюжетных сценок: достаточно редко, чтобы не раздражать, и достаточно часто, чтобы дать тебе отдохнуть от акробатических упражнений. Опять же по всем канонам Tomb Raider нам предстоит изрядно попутешествовать – от разрушенных храмов Мексики до Ледовито-

ОСНОВЫ АРХЕОЛОГИИ

Календарь индейцев майя, как и современный, состоял из 365 дней, но в нем было не 12, а 18 месяцев из 20 дней. Оставшиеся пять суток носили название Уаеб и считались периодом крайне нехорошим – дескать, в это время между нашим миром и миром астральным открываются порталы, что сулит одни сплошные бедствия, несчастья и катастрофы. Во время Уаеб было не принято заниматься какими-то важными делами, зато активно проводились жертвоприношения для ублажения богов. Согласно поверьям майя, конец света должен наступить в декабре 2012 года, в дни Уаеб (то есть примерно через четыре года и один месяц после выхода Tomb Raider: Underworld).
Молот Тора, он же Мьельнир (в переводе со скандинавского – «Крушитель») был выкован гномами Броком и Сидри при споре с Локи. Считается, что он легок, как перо, но при этом удар его неотразим. Правда, чтобы поднять его, требовались специальные пояс и перчатки, делавшие владельца сильнее. Полагалось, что во время Рагнарека этим молотом будет убит мировой змей Ермунганд.

Факты

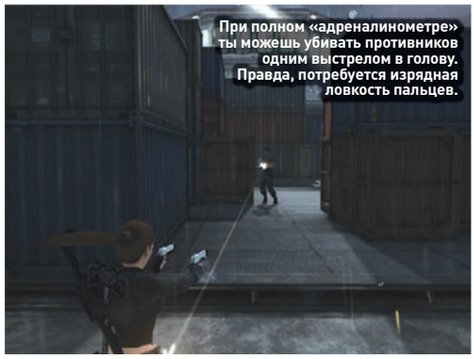
6 реликвий можно найти в Underworld

0 боссов встретится тебе по ходу игры

15 часов в среднем уходит на прохождение

Я уже упоминал обтягивающий водолазный костюм?

Лара Крофт и храм Ктулху. Нечто большое со щупальцами внутри имеется.


При полном «адреналинометре» ты можешь убивать противников одним выстрелом в голову. Правда, потребуется изрядная ловкость пальцев.

го океана. Кстати, если ты уже обратил внимание на обилие «морских» названий, то знай – это неспроста. На сей раз под водой проходит немалая часть игры, причем лучшая ее часть. Лара, облаченная в обтягивающий водолазный костюм, легко скользит сквозь морскую гладь, создавая ощущение настоящего полета, а… Простите, я уже упомянул обтягивающий костюм?

АРХЕОЛОГИЯ – НАУКА КОНСЕРВАТИВНАЯ

Впрочем, что в воде, что на суше Tomb Raider традиционно сводится к двум вещам: поискам ключа А к двери Б и истреблению врагов, скрывавшихся за этой дверью. В Underworld поединки оказались затертыми на второй план, причем нельзя сказать, чтобы разработчики с пренебрежением отнеслись к боевой системе. Наоборот, они приготовили немало нововведений. Во-первых, Лара научилась стрелять не только с двух рук, но и по разным целям. Во-вторых, теперь Лара, подобно Максу Пейну и его последователям, умеет накапливать bullet time (которое здесь называется адреналином) по мере успешного причинения вреда противникам. При запуске адреналинового режима враги начинают двигаться медленнее, а выстрелы наносят больше урона. Хорошая идея, но этот самый адреналин и сводит на нет всю экшен-составляющую, позволяя мисс Крофт укладывать злодеев штабелями без всякого опасения за собственное здоровье. Кстати, разговоры об уникальной системе лечения оказались ложными. Просто теперь каждый уровень ты начинаешь с полным здоровьем, но без «аптечек», которые нужно найти на уровне. Кроме того, по мере прохождения Underworld ты можешь отыскивать специальные реликвии – каждая из них увеличивает максимальный запас здоровья.

ЧТО ЛЮБИТ ЛАРА

Биографию Лары Крофт знают все, кому она интересна. Недавно Eidos опубликовала еще и своеобразную «анкету» девушки. Выяснилось, что ее любимое блюдо – жареная фасоль, что Лара предпочитает классическую музыку, U2 и транс, очень любит экстремальные виды спорта, а командные недолюбливает. Среди книг, которые она написала на основе своих приключений, значатся бестселлеры «Тираннозавр щелкает зубами у меня над головой» и «Кровожадный Йети». Метко стрелять Лара научилась сама – из секции ее выставили за «излишнее рвение».

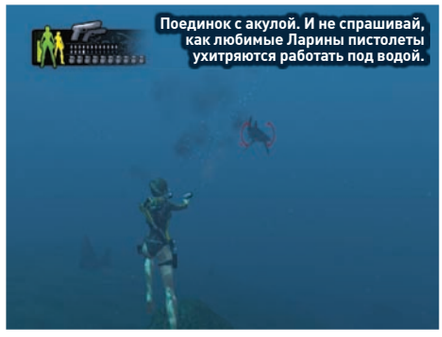
Лара в обтягивающем водолазном костюме легко скользит сквозь морскую гладь, создавая у зрителя ощущение настоящего полета.

Археология требует жертв.

На мотоцикле дадут покататься совсем недолго.

Тяжелые будни археолога.

Уровень с горящим поместьем, пожалуй, второй по атмосферности после подводных погружений.


Поединок с акулой. И не спрашивай, как любимые Ларины пистолеты ухитряются работать под водой.

Еще одно новшество в экшене – пропали Quick time events: им на смену пришли так называемые Adrenaline moments – внезапные неприятности вроде обрушивающегося под ногами моста (у тебя остается несколько секунд на выбор правильного действия). Причем теперь никаких подсказок на экране не появляется, хотя на деле все оказывается довольно просто – в первый раз ты, как правило, гибнешь, а во второй – уже готов к грядущей неожиданности.

Увы, и прочие попытки Crystal Dynamics принести в игру новизну закончились неудачно. Самой оригинальной идеей должна была стать упомянутая уже концепция «What Could Lara Do?», позволяющая тебе (цитата разработчиков) «самому решать, как Лара Крофт должна поступить в той или иной ситуации». На деле же она вылилась лишь в бесполезную возможность залезать на каждую вторую стену. Помнишь магнитный крюк в Legend, которым можно было пользоваться лишь в специально отведенных сценаристами местах? Так и здесь – все уже решено за тебя.

СПОРТИВНАЯ АКРОБАТИКА

Справедливости ради надо заметить: с обязательной программой у Crystal Dynamics проблем не возникло. Головоломки в меру сложны и вполне логичны, акробатические упражнения отнимают ровно столько сил и времени, сколько должны… Опять же Лара в облегающем костюме выполнена очень тщательно… Но новая физическая модель, позволяющая мисс Крофт красиво пачкаться и мокнуть, в игре не появилась – просто в определенный момент меняются соответствующие текстуры, и все.

Возвращаясь к головоломкам: если с акробатикой тебе никто помочь не сможет, то при решении логических задач можно обратиться к карманному компьютеру, у которого на каждый случай заготовлены «малая» и «большая» подсказки. Порой они отличаются редкостной «гениальностью» («Найдите ключ, чтобы открыть дверь» – цитата дословная), порой оказываются весьма полезны. Облегчать себе жизнь или нет – решать тебе. Еще ты вновь получишь возможность покататься на мотоцикле из Legend – физика по-прежнему хромает, но на сей раз техника служит исключительно для передвижения. Уровней, посвященных ему, больше нет – и слава богу.

ГЛЮКИ ПО РАСПИСАНИЮ

По мере прохождения Underworld складывается впечатление, что и минусы игры Crystal Dynamics готовила в строгом соответствии со списком «самые распространенные проблемы игрока в Tomb Raider». Во-первых, это управление. Оно, как водится, заточено под джойстик: иные особенно заковыристые приемы с помощью клавиатуры выполнить крайне сложно. Во-вторых, это «чрезмерная интерактивность окружения», позволяющая застрять в углу или, более того, впрыгнуть в стенку (причем зачастую удается выпрыгнуть из нее обратно). Но главная неприятность в Tomb Raider: Underworld – это камера, которая готова в самый неподходящий момент развернуться в самую неподходящую сторону. Управлять ею никак нельзя – остается лишь надеяться на удачу и заранее планировать свои действия.

Впрочем, никакие недостатки не могут лишить Underworld ее главного достоинства – приставки Tomb Raider в начале. И это сказано без малейшей иронии. Перед тобой самая настоящая, классическая «расхитительница гробниц» Лара Крофт. Возможно, тебе хотелось чего-то большего. Возможно, ты решительно против изменений. Но если ты поклонник этой серии, то Underworld не оставит тебя равнодушным. Да, громкие обещания Crystal Dynamics остались невыполненными, эксперименты с треском провалились, но разработчики уже выстроили столь прочный фундамент, что Underworld твердо стоит на ногах. Возможно, в следующий раз Crystal Dynamics сможет сделать грандиозный шаг вперед. А пока мы получили просто хорошую игру. **PG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★½ 8.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★ 8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★ 8.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★ 7.0

Образцово-показательная Tomb Raider – ничего нового, зато все, к чему ты привык, выполнено на совесть.

Не работает ни одно из задуманных Crystal Dynamics новшеств. Кроме того, Underworld оказалась неожиданно короткой. Как, кстати, и ее предшественница Legend. Тенденция?

8.0

Стандартная Tomb Raider – с подземельями, акробатикой и Ларой Крофт в обтягивающем водолазном костюме.

Это, конечно, не самый красивый скриншот с Ларой, что тебе удастся сделать, но большую часть времени ты будешь наблюдать на экране нечто подобное.

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1990 На компьютере Apple IIGS вышел дебютный проект молодой Visual Concepts – экшен Task Force.

1993 По заказу Electronic Arts компания создала симулятор американского футбола Madden NFL '94.

1999 В ноябре на приставке Dreamcast вышел первый эпизод сериала NBA 2K. На обложке красовался Аллен Айверсон.

2005 В январе Visual Concepts стала собственностью издательства Take-Two Interactive. Был создан новый лейбл под названием 2K Sports.

2007 В начале октября на приставках состоялся релиз NBA 2K7. Разработчики пригласили на фотосессию для обложки игры суперзвезду НБА Шакила О'Нила.

ТЕКСТ: СТЕПАН РВАЧ

NBA 2K9

СОВСЕМ ДРУГОЙ БАСКЕТБОЛ

ЖАНР ИГРЫ
Sport

ИЗДАТЕЛЬ
2K Sports

РАЗРАБОТЧИК
Visual Concepts

ПОЙДЕТ
Процессор 2.4GHz, 512Mb RAM, видеокарта с 128Mb

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1-8

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.2ksports.com/games/nba2k9

ПОХОЖЕСТЬ
NBA Live 08

В первых числах мая из Electronic Arts пришла печальная весть: издательство отказалось от выпуска грядущей NBA Live 09 на PC. Да, каждый новый эпизод получал все менее лестные оценки в прессе, подтверждая очевидное: авторам деградирующего сериала настала пора взять паузу и тщательно проанализировать допущенные ошибки. Однако оставаться без виртуального баскетбола все-таки не хотелось.

ГУМАНИТАРНАЯ ПОМОЩЬ

Помощь подоспела, откуда ее ждали меньше всего. В сентябре появились слухи о том, что ранее не питавший симпатии к компьютерам тандем Visual Concepts и 2K Sports собирается выпустить на нашей любимой платформе NBA 2K9. В начале октября упомянутые разработчики официально пообещали в кратчайшие сроки портировать с Xbox 360 свой фирменный баскетбольный симулятор. Сказано – сделано: спустя две недели после релиза на консолях нового поколения игра пожаловала на PC.

Прежде чем перейти к описанию плюсов и минусов NBA 2K9, необходимо сделать важное замечание. Подавляющее большинство наших читателей не знакомы с предыдущими представительницами серии, поэтому нет смысла писать рецензию по принципу «короткая предыстория и подробный рассказ о том, что добавилось в этом году». Мы оцениваем игру с нуля.

ВАРИАЦИИ НА ЗАДАННУЮ ТЕМУ

Игрокам предлагается на выбор масса разновидностей игры. Начинаем загибать пальцы… Тренировочные занятия – раз. Регулярный чемпионат – два. Серия плей-офф – три. Показательный матч между новичками драфта и «второгодниками» – четыре. Битва за звание лучшего исполнителя трехочковых – пять. Конкурс по эффектным броскам сверху (они же слэмданки) от Sprite – шесть. Игра в «двадцать одно» – семь. Различные вариации на тему стритбола (начиная от 1x1 и заканчивая 5x5) – восемь. Но это еще не все. Изюминка NBA 2K9 – увлекательный режим карьеры The Association. В нем ты совмещаешь должности главного тренера и спортивного директора любимого клуба: следишь за физическим состоянием подопечных, определяешь стартовый состав, участвуешь в переговорах с новичками, решаешь ключевые экономические вопросы и многое другое. Нечто подобное было и в последних эпизодах NBA Live, но без особой фантазии. Процесс продвигался по накатанной колее, известные игроки без проблем срывались с насиженных мест. В NBA 2K9 с этим куда интереснее. Довольно часто на исход переговоров влияет пресловутый человеческий фактор. У середнячков не получится переманить к себе звезд из сильных команд. Так, мастер трехочковых бросков, атакующий защитник Рэй Аллен

Мощности движка хватило не только на прорисовку главных действующих лиц, но и на массовку.

Факты

2 конференции: восточная и западная

6 дивизионов по 5 команд в каждой

1946 – год основания прообраза современной НБА

ни за какие коврижки не перейдет из чемпионского «Бостон Селтикс» в более скромный «Детройт Пистонс» или «Юта Джаз», не говоря уже о «Нью-Йорк Никс», «Нью-Джерси Нетс» и прочих неудачниках.

ПО ВЫСШЕМУ РАЗРЯДУ

Еще один аргумент в пользу детища Visual Concepts – симпатичная графика при довольно скромных системных требованиях. Даже на слабеньких машинах игра выдает на экран качественную картинку. Мощности движка хватило не только на прорисовку главных действующих лиц, но и на массовку. На трибунах сидят полностью трехмерные зрители, периодически в кадр попадают то девушки из группы поддержки, то сгорбившийся негр-полотер со шваброй.

Режиссер трансляции не скупится на красочные повторы и при первой же возможности старается показать героя эпизода крупным планом. Жаль, что в NBA 2K9 нет опции slow motion. Иногда просто хочется замедлить игру, чтобы внимательно изучить каждую деталь: полюбоваться всеми татуировками на теле Алена Айверсона, посмотреть, как стекающие по рукам капли пота огибают то одну, то другую мышцу запыхавшегося Коби Брайанта.

Анимация движений выше всяких похвал. В предыдущих эпизодах сериала NBA Live почти все баскетболисты использовали довольно скромный набор движений. Только мегазвезды исполняли какой-нибудь фирменный прием. В NBA 2K9 почти все виртуальные баскетболисты копируют действия своих прототипов. Возьмем заштатную команду «Орландо Мэджик». Перед тем как сделать очередной штрафной бросок, француз Микаэль Пьетрус что-то бормочет себе под нос и делает необычный пасс правой рукой, словно пытается совершить какое-то заклинание. Его товарищ по команде Рашард Льюис, наоборот, проявляет нордическое спокойствие: ритмично стучит мячом об пол, после чего посылает его в корзину. На первый взгляд – ничего не значащие пустяки, мелочовка. Однако все эти крохотные детали, словно кусочки мозаики, складываются в масштабную, поражающую своей красотой картину.

ПРИНЦ НА БЕЛОМ КОНЕ

Ситуация с выходом NBA 2K9 напоминает сказку о корыстном короле, который с завидной регулярностью подсовывал своей обворожительной дочке знатных, состоятельных, но, увы, несимпатичных ей женихов. Девушка отвергала предложения руки и сердца одно за другим, и тогда разгневанный отец поставил ультиматум: «Не хочешь выходить замуж за тех, кто есть, оставайся старой девой». Упорствующая красавица уже приготовилась провести жизнь в стенах монастыря, как вдруг из далекого царства-государства явился прекрасный принц на белом коне в сияющих доспехах и с первого взгляда покорил ее сердце. Долгое время любителям виртуального баскетбола приходилось мириться с неказистым сериалом NBA Live от EA Canada, а когда не стало и его, на PC неожиданно пришло великолепное творение Visual Concepts. **PG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.5
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	8.5
ИНТЕРФЕЙС	8.0

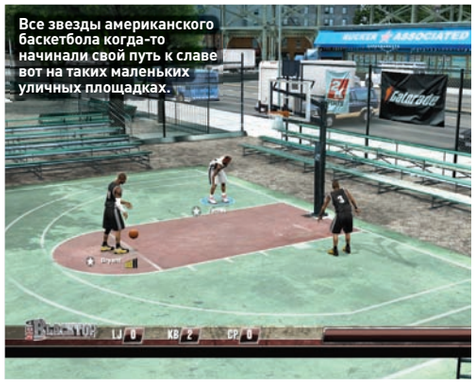
Большое количество интересных режимов игры; великолепная стилизация игры под телевизионную трансляцию; превосходная анимация движений; реалистичные лица баскетболистов.

Не самая удобная раскладка кнопок на клавиатуре; со временем однообразные анимационные вставки надоедают; на PC нет онлайнового режима.

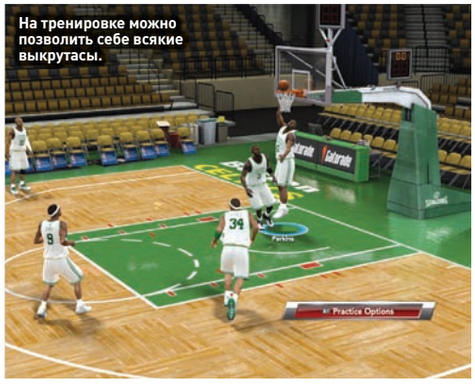
8.5

Лучший на данный момент баскетбольный симулятор. Надеемся, 2K Sports пришла на рынок PC-игр всерьез и надолго.

За время тайм-аута тренер не только собьет ритм игры, но и объяснит своим подопечным, как надо действовать против лидеров команды-соперницы.



Все звезды американского баскетбола когда-то начинали свой путь к славе вот на таких маленьких уличных площадках.



На тренировке можно позволить себе всякие выкрутасы.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM **8.4**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «PC ИГР» **5.4**

Проворонившим быстрый выпад соперника игрокам «Лос-Анджелес Лейкерс» остается только наблюдать за роскошным данком.

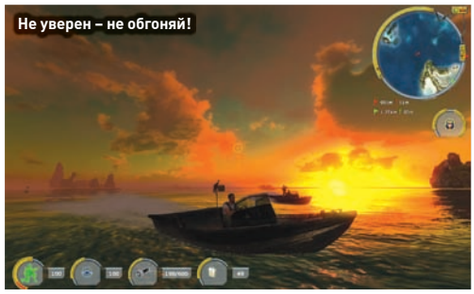
ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2001 — Основана компания Deep Shadows.

2005 —
Появляется игра «Xenus: Точка кипения», первый проект Deep Shadows.

2008 — Выходит «Xenus 2: Белое золото».

ТЕКСТ: ВЛАДИМИР КАРПОВ



ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter

ИЗДАТЕЛЬ
Руссобит-М

РАЗРАБОТЧИК
Deep Shadows

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Сол Майерс

ПОЙДЕТ
Процессор 2.8GHz, 1.5Gb RAM, видеокарта с 128Mb

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1-16

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.whitegold-game.com

ПОХОЖЕСТЬ
«Xenus: Точка кипения», Far Cry 2, Just Cause

XENUS 2: БЕЛОЕ ЗОЛОТО

НЕДОСОЛ

Итак, Сол Майерс вернулся. Надо сказать, трехлетний отпуск пошел парню на пользу: Сол явно помолодел, избавился от голливудской лысины актера Арнольда Вослу (заодно избавив разработчиков – Deep Shadows – от бюджетов компании Atari, которая, впрочем, переживает не лучшие времена) и нарастил пару кило мускулатуры. Отныне каждому, кто отважится встать у него на пути, стоит учитывать одно: мест на кладбище может и не хватить.

Классический сюжет в духе кинобоевика «Коммандо», положенный в основу первой части игры, сменился несколько анекдотичной историей про партию отравленного кокаина, уносящего одну за другой жизни богатых и знаменитых. Кто в этой истории крайний?.. Звонок в дверь, «ты тот, кто нам нужен, Майерс» – и вот мы уже отстреливаемся из бортового пулемета от катеров и вертолетов береговой охраны. Мифическая Южная Ковумбия (South Covumbia) тепло встречает дорогого гостя.

Компактный тихоокеанский архипелаг пришел на смену аляповатому острову-гиганту первой части, небрежно собранному из копипейст-джунглей, двух полубезжизненных городков, сети клонированных автозаправок и бесконечных в своем однообразии дорог. Поскольку разъезжать больше особо негде (три основных острова-города относительно невелики по размерам, россыпь мелких клочков земли тем более не в счет), то и модельный ряд автомобилей (равно как их количество на улицах) тоже заметно сократили. Доступны три типа легковушек, армейский джип с пулеметом да хлипкий неуправляемый квадроцикл (хей, Pure!). Грузовики, автобусы и гоночные болиды до ковумбийских островов не доплыли.

Ну и пусть. Зато на лодках, катерах и вертолетах (а будешь сотрудничать с хорошими парнями – и от танка ключи перепадут) погонять доведется сполна. Заново обучаться, хвала небу, нет нужды – отныне достаточно запастись

Сюжет в духе «Коммандо» из первой Xenus сменился анекдотичной историей про партию отравленного кокаина.

ХИТРОСТИ

В игре есть несколько хитростей, которые помогут вполне честно и без упреков совести облегчить жизнь на островах Южной Ковумбии.

1) В консоли (¬) классической «шутерной» командой fov можно поменять угол обзора (например, fov 150). Теперь ты можешь видеть врагов ушами!

2) В новой Xenus появилась линейка выносливости, которая уменьшается при беге. Но если во время бега еще и прыгать, «стамина» будет уменьшаться более низкими темпами – только когда касаешься земли.

3) По-прежнему работает старый трюк под названием «несчастный случай». Если тебе необходимо устранить кого-то по сюжету, но не хочется портить отношения с фракцией, к которой принадлежит жертва, можно попросту «припарковать» рядом автомобиль, а затем расстрелять его. Машина взорвется, унеся с собой на тот свет и несчастного мученика (или нескольких).

4) Попробуй найти бомжа и отдай ему пустые бутылки...

Факты

50 единиц здоровья дает лекарство от маразма

9 апгрейдов можно «повесить» на ствол

2 помощника-связных в роли ангела и беса

С ножом на танк? Да запросто!

В кинотеатре крутят ролики грядущей Precursors. Кое-кто из зрителей явно заскучал...

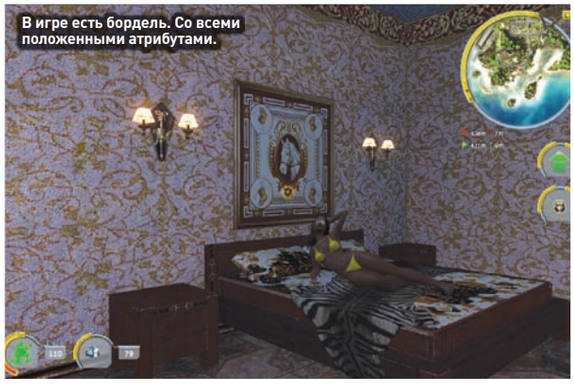
отмычками и терпением. Кроме техники еще можно вскрывать разного рода сейфы и ящики с продовольствием и боеприпасами, причем некоторые щедро разбросаны по окрестностям и делятся содержимым без лишних хлопот. Разработчики прислушались к общественности и постарались сделать игровой мир более запоминающимся. Дьявол обаятельности традиционно прячется в мелочах: величавые пальмы слегка покачиваются, колеблемые ветром; в толще вод, среди жемчуга и кораллов, апатично скользят стайки пестрых рыбешек; беспокойные куры то и дело норовят угодить под колеса автомобиля, а с наступлением темноты зажигаются фонари, мягко рассеивающие ночную мглу. Приятно, что стало меньше «близнецов» среди NPC. Все чаще встречаются люди разного пола (да-да, симпатичные барышни теперь не редкость!), комплекции, возраста. Непохожая одежда – тоже хороший способ добавить уникальности «ботам». Особенно крутая футболка у негра-связного (у тебя два помощника, и они порой смешно переругиваются): на ней изображено лицо человека, подозрительно напоминающего известного интеллектуала Анатолия Вассермана.

Тем не менее удручает по меньшей мере один странный момент: модели персонажей отдают противным «пластиковым» лоском, словно в какой-нибудь Doom 3. Экзотические природные условия здешних мест, видимо, сродни марсианскому климату.

Следующая ложка дегтя в банке варенья – основной квест. Никаких сюжетных развилок: есть несколько ключевых персонажей, диалог с которыми в конечном счете упирается в необходимость заплатить кучу денег (вариант: принести какое-нибудь равноценное барахло); далее по списку несколько обязательных разборок, завернутых в нехитрую сюжетную интригу, и... все.

ПЕРКИ

Система перков, пришедшая на смену скучным цифрам статистики, является собой сугубо косметическое преобразование. По сути, чтобы развивать навыки (и получать новые умения), требуется делать то же, что и прежде: метко стрелять. Но, согласись, ведь приятно видеть вспыхивающую на экране надпись: «Новый уровень!», а затем, радуясь иллюзорному чувству свободы, выбирать одну из красивых иконок, символизирующих новый шаг на пути к совершенству?


В игре есть бордель. Со всеми положенными атрибутами.

Убойная фраза:

Скучно. Неплохо бы пристрелить какого-нибудь засранца.

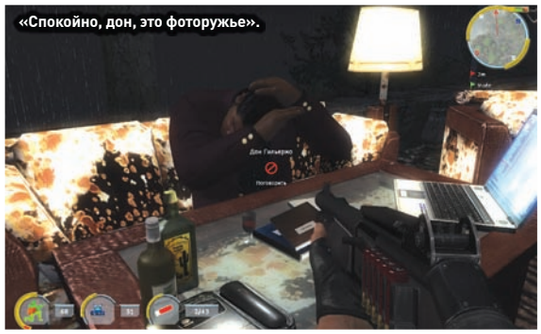
Сол «Работаю соло» Майерс в минуты покоя

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM — НЕТ

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» — 7.1

Дождь и ночное время суток добавляют схваткам драматизма.


«Спокойно, дон, это фоторужье».

Высоко сижу, далеко гляжу!

Нехитро, признаться, ну что ж: платить так платить, стрелять так стрелять – или как там в песне поется?

Проще всего заполучить песо-другой, выполняя задания игровых фракций, количество которых осталось прежним. Официалы, партизаны, наркомафия и бандиты все так же грызутся между собой и готовы принять тебя на службу в любой момент, если репутация позволяет. Правда, в соответствии с новыми игровыми масштабами ряды бойцов каждой группировки значительно поредели, да и заданий начальство выдает не так много, как раньше.

А вот «гражданских» квестов стало явно больше, и они порой любопытны. В одном из них, например, самогонщики уговорят тебя найти и вернуть змеевик, чтобы возобновить «производственный процесс» (а в награду угостят «первачом»), в другом – темнокожий парень с внешностью певца Пьера Нарцисса попросит «одолжить» у полицейского наручники для… Впрочем, узнаешь сам. Еще запомнился псих, уговаривавший Сола побеседовать с хиппи, подразумевая метод, столь же напоминающий проповедь, сколь кабак напоминает молельню. Но суть большинства миссий неизменна: из одной точки добраться в другую, купить/убить/найти, вернуться назад, получить деньги/награду. Раз за разом выполняя идентичные по сути действия, постепенно замечаешь, что желание ознакомиться со всеми заложенными в игру заданиями вытесняется банальной скукой. Хотелось бы похвалить перестрелки, да не за что. Вражеский «интеллект» безнадежно плох. От противников (даже нескольких) ничего не стоит убежать и затем аккуратно «снять» их издалека. Несчастные олухи приклеятся к одному месту и будут ждать роковой пули, даже не подумывая отбежать или полечиться. Случаи, когда тебя окружают или ты попадаешь в засаду, очень редки, и происходит подобное лишь по твоей собственной неосторожности. Не обращай внимания на крики «Обходи его с фланга!»: нынче так модно вуалировать тактическую безграмотность ИИ.

«Xenus 2: Белое золото» – яркий пример кропотливой работы создателей над собственными ошибками, постепенно принявшей количественную форму в ущерб новым качественным идеям. Авторы разнообразили игровой мир возросшим числом моделей NPC, техники и оружия, заменили абстрактные RPG-статусы наглядными умениями-«перками», привили движку Vital Engine современные графические стандарты, однако не придумали ничего принципиально нового.

Остается признать: первая часть, несмотря на фатальную забагованность и пресловутый copy/paste, все же смотрелась свежо и смело в эпоху коробочно-линейных Half-Life 2 и Doom 3. Xenus 2 же приходится играть на одном поле с такими жанровыми родственниками, как Crysis, Far Cry 2 и грядущая Just Cause 2, которые не прочь похвастаться оригинальными геймплейными находками. И здесь новому проекту Deep Shadows не в силах помочь ни достаточно смелая идея с борделем, ни возможность отгрохать себе виртуальные апартаменты, ни реклама журнала Maxim. Бесстрастное время выносит вердикт: «Белое золото» – игра неплохая и качественная, но по-настоящему поразить игрока ей, увы, нечем. **PG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★ 8.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★½ 8.5

В игре стало больше динамики; легкое и приятное управление боевой техникой; остроумные (временами) диалоги и возросший уровень интерактивности.

Уменьшившиеся масштабы игры похоронили романтику дорожного приключения; хаотичная стрельба; «пластмассовые» герои.

7.5

Пока создатели вытягивали нос игры из технологической трясины, в болоте старых идей увяз хвост.

Тебе ведь тоже вспомнилась Urban Strike?

1999 Создана EA Canada, ставшая впоследствии самым крупным подразделением EA (более 1000 сотрудников).

2003 Студия расширяется: для работ над сериалом Need for Speed открывается подразделение EA Black Box.

2005 Выходит Need for Speed: Most Wanted – одна из лучших игр сериала.

ТЕКСТ: ПАВЕЛ ДЕМИН

ЖАНР ИГРЫ
Racing

ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Electronic Arts

РАЗРАБОТЧИК
EA Black Box

ПОЙДЕТ
Процессор 3.0GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 128Mb

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1–8

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
undercover.needforspeed.com

ПОХОЖЕСТЬ
Need for Speed: Most Wanted, Need for Speed: Carbon

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Мэгги Кью (Maggie Q) в роли детектива Чейс Лин (Chase Linh)

NEED FOR SPEED: UNDERCOVER

ДОКАТИЛИСЬ

Ноябрь – это не только День народного единства, «ИгроМир» и первые заморозки. Для всех любителей быстрой езды это еще и выход очередной Need for Speed. Отчего же яркий и ожидаемый релиз уже не первую осень оборачивается провалом? И если в прошлом году он стал для большинства неприятным сюрпризом, то в этом крах Need for Speed: Undercover был вполне прогнозируемым.

«Да, для повышения качества нашей гоночной серии мы увеличиваем цикл разработки с 12 до 24 месяцев, так что Undercover станет последним эпизодом, разработанным за год», – еще летом поделился интересной информацией управляющий директор Electronic Arts Джон Ричитьелло (John Riccitiello). А между строк читалось: «Если вдруг новая NFS окажется мусором, мы предупреждали. Год – это мало». Поэкспериментировав (неудачно) с легальными гонками на специально отстроенных треках в ProStreet, авторы вернулись к проверенной временем формуле, которая, наверное, вытатуирована на руке у каждого сотрудника EA Black Box: стритрейсинг, свободная езда, примитивная физика. Не самый плохой набор – при добросовестном подходе и качественных стройматериалах выходит зрелищная и динамичная автомобильная гонка (см. Undeground 1 и 2, Most Wanted и Carbon). В противном случае получается Undercover.

ЗНАКОМЫЕ ВСЕ ЛИЦА

Черт его знает почему, но на сей раз в Electronic Arts решили, что главное в игре вовсе не крутые тачки и богатое окружение, не проработанная физика и детализованная модель повреждений, не современная графика и широкие возможности тюнинга и даже не длинноногие красавицы, дающие отмашку на старте. Главное – это сюжет. Может, оно и правда? Взглянем на сценарий Need for Speed: Undercover.

Имеем следующее. Водила, работающий под прикрытием, – одна штука. Откровенно одетая девица с томным взглядом в едва освещенном номере (ох, простите, это детектив Чейс Лин) – одна штука. И толпы промышляющих угонами тачек и приторговывающих всякой дрянью бандюг, которые так и торопятся выложить все свои секреты внедренному в банду чужаку. Ну а мы в общем-то не против. Работенка-то непыльная: пришел к финишу первым – и вот уже довольная Чейс на другом конце провода воркует: «У нас есть все что надо. Гони ко мне». Ну не отказывать же даме!

Но... Стоп, стоп, стоп! Что у нас есть и как мы это достали? Дорожные знаки поведали нам истину? Или манера езды соперника подсказала нам, в каком направлении вести расследование? Разработчики явно не стали утруждать себя тем, чтобы сюжет выглядел логичным, стройным и внятным. Если подобный сценарий является главной

Разработчики явно не стали утруждать себя тем, чтобы сюжет выглядел логичным, стройным и внятным.

Факты

130 километров – протяженность дорог Tri-City

3 уникальных мира – Срединный, Изнанка и Мир прирожденных

7 классов оружия: удиви своего врага

фишкой проекта, то грош такому проекту цена.

ДЛЯ ГАЛОЧКИ

Именно столько, а именно грош, заслужили своей работой актеры сюжетных сцен. Среди них узнаваемы только Мэгги Кью (Maggie Q) благодаря участию в таких фильмах, как «Миссия невыполнима 3», «Час пик 2», «Вокруг света за 80 дней» и «Шары ярости», и Джошуа Альба (Joshua Alba) благодаря своей «чуть более» известной сестре Джессике. Противники раскидывают пальцы веером, детектив неустанно раздает указания. Ролики, на производство которых, вероятно, ушло более половины бюджета, настолько бездарны, насколько и бессмысленны.

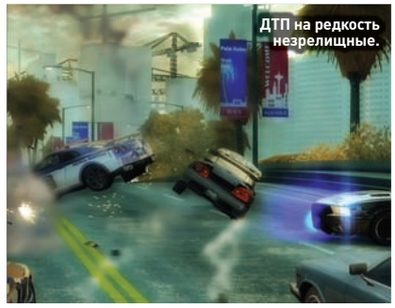
С логикой у Undercover вообще серьезные проблемы. Зачем нам нужен целый город в режиме свободной езды, когда осваивать огромные (отдадим должное разработчикам) территории нет никакой необходимости? На полупустых улицах, которые по-прежнему не жалуют пешеходы, мы не найдем ни соперников для очередного заезда, ни секретных гаражей и мастерских, ни других бонусов. Такой подход уместен разве что в заданиях, связанных с полицией. Скройся от преследования, нанеси властям ущерб в пару десятков тысяч долларов, уничтожь пяток казенных машин – развлечения, хорошо знакомые нам по Most Wanted (pursuit breaker и укрытия на месте), а потому (за полнейшей несостоятельностью робких стражей закона и отсутствием хотя бы пары новшеств) нагоняющие тоску.

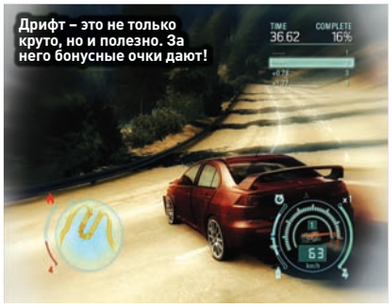
СТИЛЬ CASUAL

И как здесь не заскучать? В кольцевых гонках, спринтах, заездах по чекпойнтам для нас нет соперников: пусть игрок на машине, значительно уступающей в мощности и управляемости компьютерным оппонентам, кремниевые болванчики все равно плетутся где-то позади – и даже непременный «кетчуп» беднягам не помогает. Хоть какие-то препятствия на пути к финишу нам мог бы чинить плотный трафик, но автомобилистов почему-то днем с огнем не сыскать. Плотный поток машин можно найти разве что на автобанах (Outrun и Highway Battle захватывают!), но и там он становится вызовом не нам, а противнику. Уткнувшись носом в какой-нибудь грузовичок, соперник предоставляет нам шикарную возможность завершить заезд досрочно.

Чтобы NFS-игрокам со стажем было не так уж скучно, авторы придумали систему развития пилота. Для получения «экспы» необходимо не только прийти к финишу первым, но и побить рекорд. За дрифт, прыжки и близкое прохождение препятствий дают бонусные очки, которые по странному алгоритму развивают не менее странные умения: движок, трансмиссия, тормозная система и так далее (это у пилота, ага). Реальная польза чувствуется разве что от скидок – их делают опытным гонщикам в автомастерских.

У Need for Speed были и периоды расцвета, и сложные времена, но еще никогда она не теряла своего лица. Стиль, лоск, динамика – непременные составляющие всех частей серии. Глядя на вопиющие промахи дизайнеров и невзрачную, залитую блумом картинку (с возникающими на ходу объектами, прорисовывающимися на наших глазах тенями и прочими графическими багами), мы понимаем: скорость – это все, что осталось. **PG**


ДТП на редкость незрелищные.



Дрифт – это не только круто, но и полезно. За него бонусные очки дают!

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★ 4.0
ГРАФИКА	★★★★★ 5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★ 9.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★ 4.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★ 5.0

Лицензированные автомобили, отличное звуковое сопровождение и саундтрек, скорость!

Порой картинка выедает глаза своей яркостью, тонна графических багов, сонм дизайнерских промахов, никудышная модель повреждений и физика, горе-сценарий, бездарно снятые сюжетные сценки, отсутствие значимых нововведений.

5.0

Неудача. Крах. Провал. Need for Speed хуже трудно даже представить.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM **5.6**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» **7.0**

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1995 Художник по задникам в LucasArts задумывает свою игру.

2004 Билл Тиллер основывает компанию Autumn Moon.

2008 A Vampyre Story наконец выходит в свет.

ТЕКСТ: ТАТЬЯНА ЩЕЛКУНОВА

Охота сыграть в ящик и та пуще неволи.

Демо-версия на диске!

Это девственница – замученная, обманутая и, как видно при увеличении, усатая.

A VAMPYRE STORY: КРОВАВЫЙ РОМАН

МОНА, ВЫПЕЙ КРОВИ!

ЖАНР ИГРЫ
Adventure
ИЗДАТЕЛЬ
Crimson Cow
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Акелла
РАЗРАБОТЧИК
Autumn Moon
ПОЙДЕТ
Процессор 1.5GHz, 512Mb RAM, видеокарта с 128Mb
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.vampyrestory-game.com
ПОХОЖЕСТЬ
«The Abbey: Мистическое убийство»

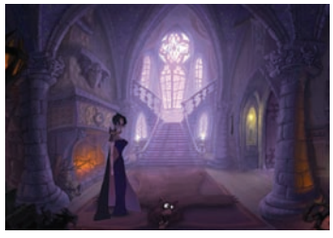
Ты хороший человек, если веришь своему отражению (даже когда недоволен им) и не сжираешь тех, кого приручил. Главное – тебе не должно нравиться общение с дамами, в жилах которых течет трупный яд. Хороший человек никогда не позволит злу вырваться на волю. Ты не должен обманываться насчет A Vampyre Story: это не квест, это тест. Наиболее успешно его сдаст тот, кто закроет игру быстрее других хороших людей.

Идея A Vampyre Story родилась еще летом 1995-го. Ничего, кроме «блокнотных каракулей» (выражение директора по бизнес-развитию Autumn Moon Entertainment), она собой не представляла. В 2002-м Билл Тиллер (Bill Tiller, автор игры и главный творец Autumn Moon) ушел из LucasArts, уговорив еще нескольких художников последовать за ним. Он отдал им под карандаши своих блокнотных чертей, и «умные руки» стали творить. Они же написали сценарий. К 2004 году Autumn Moon было что показать и рассказать журналистам, но только им. Пять лет французский издатель Focus Home сдерживал порывы разработчика – компания не могла предоставить мировое распространение. Игра, которую планировали выпустить в 2005-м, пылилась и куксилась. Однако, научившись бегло говорить по-немецки и заручившись поддержкой Crimson Cow, несгибаемые американцы нашли дорогу в магазины видеоигр.

ЧАВО?

История, придуманная в 1995-м, а в новом тысячелетии раскрашенная яркими красками, все равно осталась каракулями. У игры неинтересное начало (самое подходящее слово). В оправдание художникам-писателям из AME замечу: неначало испортило много неплохих игр, чьи создатели считали, что для адвенчуры стартовая точка не важна, словно это симулятор, шутер или платформер (которые возьмут за живое игрока в процессе – пусть только жмет на WASD и глазет на 3D-калейдоскоп: за Родину, за соседа,

Беседы главных героев своей связностью напоминают озвученные ICQ-диалоги.



НЕИЗБЕЖНЫЕ ПРОГУЛКИ

Во всех квестах есть неизбежно скучные элементы. Например, когда я играла в «Бесконечное путешествие», мне показался очень досадным момент с газировкой. Около разбившегося корабля дежурил полицейский, он мешал получить весьма важную деталь. Страж порядка был одет в металлический хай-тек-спецкостюм. Решение простое: даешь ему банку с шипучкой, он обливает костюм – и уходит переодеваться, пока этот гаджет не перемкнуло. Однако нужна была сильно растрясенная вода. Шейкер стоял несколькими локациями позади. Прекрасно помню свое недовольство. В хороших играх такие моменты есть, но они редки. В средней руки играх такие моменты повсеместны – в AVS подобных вынужденных походов через несколько локаций достаточно, чтобы максимально насладиться всеми вручную нарисованными задниками, а также плавными движениями и изящными изгибами фигуры Моны де Лаффитт.

Факты

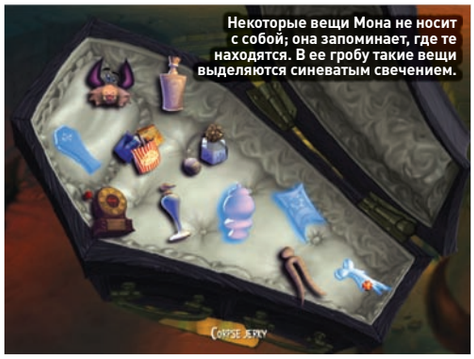
2 болтливых главных героя

2 сюжетные главы

25 словоохотливых NPC

30 нарисованных вручную локаций

Популярная трехмерная книжка-игрушка «Как сообразить голема на троих».


Некоторые вещи Мона не носит с собой; она запоминает, где те находятся. В ее гробу такие вещи выделяются синеватым свечением.

Разговаривая с вампиром, даже призрак держит наготове крест.

за физиков, за лириков, за девчонку в розовой майке, за себя, задаром; круговерть событий подарит любому игроку должную дозу адреналина). Адвенчура – пассивна; без живого начала она бездыханна.

Итак, в старинном замке уже год обитает молодая оперная певица Мона. Стяжать богатство и славу ей помешал навязчивый поклонник Шрауди – коротышка-аристократ, в любовной (точнее, фенитиламиновой) горячке похитивший артистку и сделавший из нее вампира. Одним чудесным днем Шрауди решил полакомиться питательной кровью толстой монашки. Увы, при более тесном знакомстве выяснилось, что это монах, что у него есть кол и кол этот осиновый. Не дожидаясь, пока труп Шрауди окоченеет, Мона решила выбраться из замка и наконец заняться шоу-бизнесом.

Перед тобой нравственная дилемма: позволить голодной вампирше покинуть замок или спасти пару-тройку вкусных и питательных... сам знаешь кого. Брэм Стокер (Bram Stoker) убедительно продемонстрировал: когда женщина превращается в вампира, ее голос становится глубже, а она сама делается эмоциональнее и раскованнее. Было бы лучше (и правильнее), если бы певица Мона устраивала шикарные вампирские вечера, переходящие в ночи. Но сценаристы, видимо, не читали классиков и вообще не переросли детские мечты о побеге из дома. Я решила помочь Моне, и меня постигла незаслуженная кара – вместо того чтобы устроить с ней разгул на всю Драксильванию, я вдыхала запах мертвечины и переливала из пустого в порожнее вязкие зеленые демонические сопли.

Зачем вообще помогать Моне? Плохо ли будет, если вампирша останется в замке до конца своих дней? Кто-нибудь от этого умрет, помутится в рассудке, останется без вины виноватым? Нет. Бывают игры динамичнее, за-

ГРОБ – ЛУЧШИЙ САКВОЯЖ

Создатели игры считают, что вплели вампирские способности Моны в игровой процесс. Но это все антураж. Мадемуазель де Лаффитт использует в качестве инвентаря не кармашек, не ридикюль, а полновесный односпальный гроб. Громоздкие предметы хранятся в нем как воспоминания, и когда приходит время использовать тяжеленный молот, Мона телепортируется к нему и обратно. А еще Мона превращается в летучую мышь и воспаряет – в местах, предусмотренных сюжетом.

Что бы бог ни посылал воронам, отдают они это неохотно, сопротивляясь во всю свою жадность.

Это место напоминает подземелье Кирандии. То самое, где блуждал Брайн.

Убойная фраза:

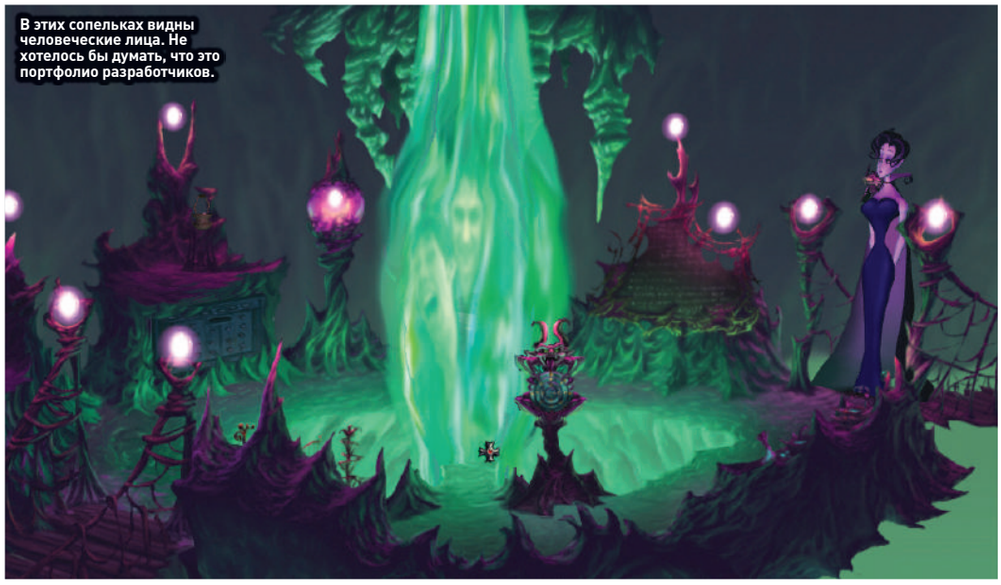
Этот скелет явно принадлежал девственнице, Фродерик!

Мона

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM **8.0**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» **4.9**

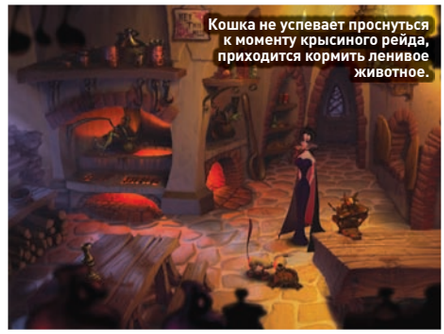

В этих сопельках видны человеческие лица. Не хотелось бы думать, что это портфолио разработчиков.

мысловатее, смешнее. Остаются в памяти те из них, где предстоит увлекательное, иногда опасное расследование, где каждый следующий шаг что-то значит не только для тебя, человека у монитора, но и для нарисованных человечков, которым ты симпатизируешь. Но к AVS все перечисленное не относится. Это квест-западня, и его должен избегать любой человек, умеющий ценить свое время.

ТИХО, КАК В СКЛЕПЕ?

Начиная любую адвенчуру, ты каждый раз будто учишься играть заново, постигая способы взаимодействия с ней и приспосабливаясь к ее внутренней логике. К AVS приноровиться очень легко – достаточно вжиться в роль молодой глупенькой артистки, которая блуждает по старому замку и без умолку болтает. Последнее безжалостно, если учесть визгливо-пронзительный голосок героини. На плече у Моны сидит летучая мышка Фродерик, которая тоже любит потрепаться. Это друзья по переписке – они часто комментировали друг друга в блогах, часами просиживали в «аське» и вот встретились в реальной жизни. Шутки обрушиваются плотным, вязким зеленым потоком. Дважды из-за болтунов я забывала совершить очередное действие-триггер (помни: в любых разговорах важно использовать все реплики – игра очень линейна). Не могу сказать, что шутки Моны и Фродерика смешны; редким попаданиям стрел их остроумия в цель искренне радуешься (поначалу. Затем понимаешь, насколько низок процент попаданий). Еще тягостнее поющий фонтан Оззи (какое отношение он имеет к рок-звезде 80-х?) или непорочная ирландская бэнши Шэннен О'Доэрти (какое отношение она имеет к звезде подросткового сериала 80-х?). Почему-то никакой радости узнавания.

Словоизлияния Моны и Фродерика пользы делу не приносят и на догадки-предположения-

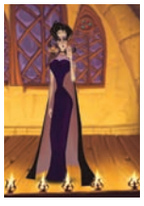

Кошка не успевает проснуться к моменту крысиного рейда, приходится кормить ленивое животное.

умозаключения не провоцируют. Так же бестолково болтают все вокруг: пыточная машина «железная дева», животные и рукотворные гомункулы. Просто перебери имеющиеся реплики и пробуй комбинации предметов (на всякий случай – все активные точки на экране высветятся при нажатии Tab). В AVS задачи либо очень просты, либо надуманны. Что должно подтолкнуть тебя к беседе с фонтаном? Одиночество, тоска по радио? И зачем давить смазочное масло из орехов в тисках пыточного кресла, если есть кухонная мельница?

Большая проблема игры в том, что Мона жестока и не вызывает симпатий. Ничто не может помешать ей достичь желаемого. Вместо того чтобы (прости за спойлеры) прогнать с крыши вечно гадящего ворона, который досаждает горгулье-библиофилу, Мона скинет на голову последней статую ангела. Мона натравит на помогавших ей крыс ленивого кота-демона. Мона обманом выкрадет у несчастного призрака косточку, не задумываясь о том, что из-за этого призрак не сможет должным образом упокоиться. Кого же нас просят выручить – монстра или душевнобольного озлобленного... монстра? Если мне однажды представится случай оказаться взаперти в холодном старом замке, хозяин которого безвременно ушел на покой, я обязательно сыграю в эту игру. Ведь тогда будет значительно легче понять соскучившуюся нежить. **PG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★ 5.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★ 6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★ 6.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★ 7.0



Красивейшие локации, вручную нарисованные опытнейшими и талантливейшими художниками; оригинальное сочетание вампирского колорита и пародийности.

Загадки, сюжет и диалоги, созданные талантливейшими художниками; разговоры героев и NPC мало сочетаются с действиями.

6.5

Адвенчура с классическим видом и интерфейсом, но без классического ума и обаяния.

Мона и падший (через минутку) ангел. Символично, не правда ли?

1996 — В Братиславе открывается новая гейм-студия Cauldron.

1997 — Состоялась премьера игры Quadrax – успешной словацкой головоломки.

1999 — После 15 месяцев разработки словаки выпускают игру Battle Isle: The Andosia War.

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ КОПЦЕВ

Вертолет президента подбит, придется держать оборону в Мемориале.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM — НЕТ

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» — 5.0

Начинаем отстрел террористов.

SECRET SERVICE

ДРУГ ГОСУДАРСТВА

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter

ИЗДАТЕЛЬ
Activision Value

РАЗРАБОТЧИК
Cauldron

ПОЙДЕТ
Процессор 2.5GHz, 512Mb RAM, видеокарта с 256Mb

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.cauldron.sk

ПОХОЖЕСТЬ
Secret Service: In Harm's Way, Secret Service: Security Breach, Terrorist Takedown 2

14 апреля 1865 года в вашингтонском театре Форда прогремел выстрел – актер Джон Уилкс Бут смертельно ранил 16-го американского президента. Немногие знают, что в этот же день, всего несколькими часами раньше, Линкольн подписал указ о создании нового полицейского подразделения, впоследствии ставшего известным как Секретная служба. Именно эта организация занимается сегодня охраной президента. Старина Авраам не сумел позаботиться о собственной безопасности, зато уберег жизни будущих правителей Америки.

Согласись, неплохо попробовать себя в роли федерального агента: надеть стильный костюм и галстук за несколько сотен долларов, а потом отправиться охранять американскую демократию. Наверное, именно поэтому разработчики так любят эту тему, и сотрудники Cauldron – совсем не исключение. Прошлая их работа, игра Soldier of Fortune: Payback, вышла дурной и особым спросом не пользовалась. Может быть, Secret Service повезет больше?

Террор и расчлененка остались в прошлом: в этой игре совсем нет крови. Здешние террористы похожи на людей лишь внешне. Они шустро двигаются, умеют хвататься за больные места и картинно испускать дух, но стоит им умереть, как они попросту исчезают. Распадаются на элементарные частицы. Очень может быть, что разработчики решили сэкономить на мертвецах, а заодно соблюсти все возможные приличия. Secret Service пригодна для использования в детских садах и школах. Ничего ужасного малышня не увидит, наоборот, сможет прогуляться по памятным местам американской столицы, посетить Белый дом и Капитолий, а заодно помочь агенту Пирсу бороться с бандой латиноамериканских террористов. Есть, правда, реальная опасность «заплутать в трех флагах» – весь этот звездно-полосатый мир разбит на отдельные участки с сюжетными «триггерами-растяжками». Наступил на такую – можешь двигаться дальше, не получилось – придется слушать бесконечный гундеж в телефоне: «Убей парня на кране, убей парня...» Но что делать, если враг так и не появился? Остается перегружаться с ближайшего чекпойнта. Хорошо, если до этого не пришлось разминировать с десяток зарядов. Присутствует даже некоторая сюжетная интрига: есть версия, что террористическую атаку организовали сами вашингтонские чиновники. Тебе еще предстоит в этом разобраться. **PG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★ 5.0
ГРАФИКА	★★★★★★½ 6.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★½ 5.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★½ 5.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★ 6.0

Реалистичные модели оружия, возможность прокатиться на президентском катере и самолете.

Неудобная система чекпойнтов, предсказуемые враги, нет свободы перемещений – мир состоит из мини-локаций, активируемых при помощи сюжетных триггеров.

5.0

Интерактивный тир для юных американских патриотов, бюджетное скаутское развлечение.

Игра Secret Service пригодна для использования в детских садах и школах – ничего ужасного малышня не увидит.

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2006 — В январе Геральд Келер (Gerald Kohler), Петр Влцик (Petr Vlcek) и Томас Шванн (Thomas Schwan) основали в Германии компанию Bright Future.

2006 — В феврале разработчики подписали соглашение с американским издательством Electronic Arts.

2006 — В конце октября состоялся релиз дебютного творения компании – FIFA Manager 07. Над игрой работало более 20 человек.

2007 — В феврале в продажу поступило дополнение под названием FIFA Manager 07: Extra Time.

2007 — В октябре вышла новая часть сериала – FIFA Manager 08.

ТЕКСТ: СТЕПАН РВАЧ

Если ты правильно ответишь на вопросы назойливых журналистов, то поднимешь показатель популярности среди болельщиков на один или сразу несколько пунктов.

На последней минуте матча вратарь ЦСКА Игорь Акинфеев парировал 11-метровый удар в исполнении Моцарта.

ЖАНР ИГРЫ
Sports/Management
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК
Bright Future
ЗНАМЕНИТОСТЬ:
Дизайнер Геральд Кёлер (Gerald Kohler)
ПОЙДЕТ
Процессор 2.6GHz, 1Gb RAM, видеокарта с 128Mb
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1–4
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.fifa-manager.com
ПОХОЖЕСТЬ
FIFA Manager 08

FIFA MANAGER 09

ЕЩЕ ОДНА ПОПЫТКА

Упорству Electronic Arts можно позавидовать. Вот уже больше десяти лет крупнейшее американское издательство пытается завоевать лидирующую позицию среди производителей футбольных менеджеров. Менялись названия игр (вначале была FIFA Soccer Manager, затем трилогии FA Premier League Football Manager и Total Club Manager; наконец, в 2005 году сериал сменил вывеску на FIFA Manager), компании-разработчики, графические оболочки, общие принципы построения геймплея. Однако результат оставался неизменным: всякий раз лучшей в своем жанре признавалась продукция скромной английской компании Sports Interactive. До 2003 года – Championship Manager, после – Football Manager. Посмотрим, что получилось на этот раз.

ЧЕМ ПРОЩЕ, ТЕМ ЛУЧШЕ

FIFA Manager 09 сильно отличается от своей предшественницы. Только на перечисление всех заявленных разработчиками изменений и нововведений потребуется минимум три, а то и четыре страницы. С подробным списком фич можно ознакомиться на официальном сайте игры, мы же остановимся на знаковых моментах.

Первым делом обращаешь внимание на значительно модернизированный интерфейс. В начале игры ты выбираешь один из двух вариантов оформления так называемого тренерского органайзера (светлый и темный) и указываешь предпочтительный цвет для фоновой картинки. По сравнению с прошлым эпизодом сериала количество доступных глав с различными инструментами управления клубными делами не изменилось. Как и прежде, в главном окне красуются заголовки «Команда», «Трансферы», «Клуб» и «Карьера», после нажатия на которые всплывают строчки с дополнительными подразделами. Просто теперь меню выглядит компактнее за счет группировки некоторых элементов. Так, выбор формации и опции по управлению тактикой сейчас расположены на одной странице. Вроде малозаметная деталь, но благодаря подобным мелочам Bright Future удалось существенно упростить интерфейс. При этом игроку предоставляется куда больший простор для действий. Ты можешь определить тактику как для всей команды, так и для группы игроков на отдельных позициях, после чего раздать тем или иным футболистам индивидуальные задания.

ВСЯКАЯ ВСЯЧИНА

Улучшен режим 3D-матча и полностью переделана текстовая трансляция. Достаточно сделать пару кликов мышью, и ты получаешь доступ к всевозможной статистической информации и меню управления тактикой команды. При этом не обязательно ставить игру на паузу.

Каждое значимое событие в жизни клуба (например, подписание контракта с новым тренером, первый матч в сезоне, дебют в еврокубках и т.д.) предваряет короткий видеоролик. А еще появились менюшки с занимательной информацией: худшие и лучшие стартовые серии, списки «домашних» и «гостевых» клубов, символическая «сборная мечты» из лучших европейских игроков, победители конкурса «Золотая бутса» и пр. Помимо этого добавился специальный инструмент для прогнозирования матчей. Выбираешь необходимые команды, загружа-

Составы клубов российской Премьер-лиги соответствуют действительности, но есть некоторые неточности.

Факты

1500 клубов из различных стран мира

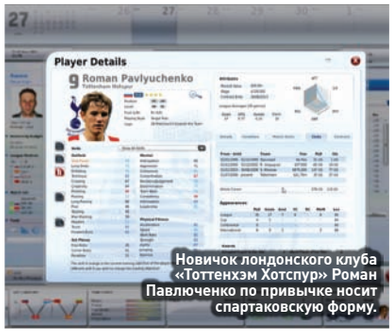
5 параметров отвечают за тактику команды во время игры

7 команд для игрока в разделе «Индивидуальные задания»

ешь имена футболистов из базы данных, после чего компьютер обрабатывает множество параметров и выдает результат.
И еще один примечательный момент. Bright Future придумала довольно оригинальный способ борьбы с пиратами. Если ты выбрал способ игры без увольнений, но при этом руководство клуба указывает тебе на дверь в конце первого или в начале второго сезона, то это значит, что на твоем компьютере установлена контрафактная версия FIFA Manager 09. Дескать, решил сэкономить, дружок? Вот и тренируй лишь один годок.

ТЕМНОКОЖЕЕ БРАТСТВО

Bright Future расширила состав тренерского штаба (появились вакансии юриста, тренера по физической подготовке и спортивного директора) и ввела абсолютно новую систему оценки навыков персонала. Теперь мастерство того или иного сотрудника клуба оценивается по 100-балльной шкале. На скорость обучения влияет количество звездочек в графе «Талант». Если помнишь, раньше такие показатели были только у футболистов.
Чтобы подчеркнуть одаренность самых популярных игроков, разработчики уменьшили шаг выставления оценки с 1 до 0.5. Например, Андрей Аршавин и Игорь Акинфеев получили по 4.5 звезды, Роман Павлюченко, Алан Дзагоев, Юрий Жирков и Павел Погребняк – по 4, а игроки линии обороны Сергей Игнашевич, братья Березуцкие и Александр Анюков – по 3.5.
Составы клубов российской Премьер-лиги соответствуют действительности, но есть некоторые неточности. Так, под конец сезона в московский «Спартак» не возвращается отданный в аренду защитник Федор Кудряшов, а еще в составе красно-белых почему-то нет быстроногого аргентинца Клементе Родригеса. Впрочем, эти недочеты раздражают куда меньше, чем черные, как смоль, трехмерные лица у огромного числа русских игроков. Можно подумать, что подавляющее большинство российских футболистов в свое время были зачаты африканскими студентами Университета дружбы народов имени Патриса Лумумбы.
К сожалению, несколько ошибок в статистической базе портят в целом приятное впечатление о FIFA Manager 09. Состав групп отборочного раунда чемпионата мира 2010 не соответствует реальности, капитаном российской сборной по-прежнему является Андрей Аршавин, отечественный чемпионат почему-то проходит по чуждой нам системе «лето-весна». В 2009 году проводятся Кубок УЕФА и Кубок Интертото, хотя уже давно известно, что на смену этим турнирам придет Лига Европы УЕФА.



Новичок лондонского клуба «Тоттенхэм Хотспур» Роман Павлюченко по привычке носит спартаковскую форму.

Такое расположение камеры позволяет наблюдать за действиями почти всех полевых игроков.

ТЕХНИЧЕСКОЕ ПОРАЖЕНИЕ

Главный конкурент FIFA Manager 09 – игра с похожим названием, но от совсем других разработчиков и издателя – Football Manager 2009.
И все же можно с уверенностью сказать, что эталоном жанра FIFA Manager вновь стать не суждено. Как бы разработчики ни старались улучшить графику и упростить интерфейс, главными критериями оценки любого футбольного менеджера по-прежнему остаются глубина и достоверность статистической базы. Увы, в этом компоненте последнее творение Bright Future уступает даже вышедшей год назад Football Manager 2008. **PG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★½ 7.5
ГРАФИКА	★★★★★★★★½ 8.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★½ 7.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★½ 7.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★ 8.0

Более удобный интерфейс; разветвленная система скиллов для клубного персонала; текстовый режим трансляции; удобный доступ к статистическим данным.

Очень мало фотографий футболистов из заштатных чемпионатов; темный цвет кожи у многих российских игроков; неправильный состав групп отборочного раунда чемпионата мира 2010.

8.0

По части графики и удобства интерфейса игра впереди планеты всей, осталось подтянуть статистическую базу.

Основное время полуфинала Кубка России между «Зенитом» и «Спартаком» закончилось вничью. Придется играть еще два тайма по 15 минут.

Похоже, ребята злоупотребляют посещением солярия. Кто из них Александр Прудников, а кто Артем Дзюба – уже неважно.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM 7.5

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» 4.0

ТЕКСТ: ДМИТРИЙ КАРАСЕВ

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2005 Основана студия W!Games в Амстердаме.

2007 Вышла первая часть My Horse and Me.

2009 W!Games обещает выпустить следующий проект (третью часть My Horse and Me?).

Дом главной героини ясно дает понять, какие виды преобладают в My Horse and Me 2.

Собирание звездочек – самая распространенная забава на ранчо.

MY HORSE AND ME 2

ВТОРАЯ КОННАЯ

ЖАНР ИГРЫ
Simulator
ИЗДАТЕЛЬ
Atari
РАЗРАБОТЧИК
W!Games
ПОЙДЕТ
Процессор 1.8 GHz, 512Mb RAM, видеокарта с 128Mb
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1-4
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
videogames.atari.com/myhorseandme
ПОХОЖЕСТЬ
My First Pony, Jump & Ride: Riding Academy

Описывая игры, подобные My Horse and Me 2, поневоле чувствуешь себя исследователем плохо изученной местности. Посуди сам – проекты из серии «ухаживаем за домашним питомцем» на PC появляются редко, приходят в основном с приставок и считаются «недоиграми», стоящими в одном ряду с розовыми маечками, яркими цветочками и маленькими лошадками. В My Horse and Me 2 всего этого в достатке – зато нет ни зеленых монстров, скалящихся по углам, ни 20 видов оружия и 15 игровых классов, ни большого игрового мира, ни возможности его покорить. Даже ультрасовременного движка, вытянуть который не способен ни один компьютер, – и того нет. Но уже после поверхностного знакомства с творением W!Games приходится признать – перед нами полноценная игра.

ПОНИ БЕГАЮТ ПО КРУГУ

Я скептически взглянул на меню, выполненное в жизнерадостно-ярких тонах… и уже через 15 минут поймал себя на том, что раз за разом переигрываю одно и то же соревнование, громко возмущаясь в адрес жюри по поводу каждого штрафного бала. Надо отдать W!Games должное – она удержалась от соблазна сделать просто «компьютерную тамагочи», где только и надо, что кормить виртуального питомца морковкой и любоваться им с разных ракурсов. В My Horse and Me 2 есть все необходимые компоненты: сюжет, конечная цель, дополнительные мини-игры… При этом W!Games дает каждому возможность выбрать желаемое. Если тебя привлекает уход за собственной лошадью, то можно включить легкий режим игры, и тогда умное животное само будет скакать с нужной скоростью и перепрыгивать через препятствия. Хочется чего-то большего – что ж, попробуй пройти все испытания. Только не пойми меня неправильно – при бесспорных достоинствах My Horse and Me 2 остается игрой, рассчитанной на свою аудиторию. W!Games явно не билась над реалистичной физикой или убедительной картинкой; местных мини-игр тебе хватит примерно на два часа, а «микроменеджмент» лошади не заставит ломать голову над правильной стратегией ухода за питомцем. Повторюсь, эту игру можно считать интересной экскурсией на неизвестную территорию, но не более того.

Вначале нам предлагают выбрать седло и масть для лошади и ее хозяйки… То есть, прости, для хозяйки можно задать внешность и одежду. Дальше нам рассказывают грустную историю о том, как главная героиня приехала на ранчо к любимому дяде пообщаться с природой и покататься на лошадках. Но не тут-то было – оказалось, что дела у дяди совсем плохи: за последнее время ему (точнее, его лошадям) не удалось выиграть ни одного соревнования, а ранчо скоро заберет за долги злой миллионер. Чтобы спасти ситуацию, героине нужно самой подготовить себе лошадь и победить с ней на Kentucky Derby (главном «лошадином» турнире в США).

NEED FOR HORSE

Итак, игра делится на уход за скакуном и участие в различных соревнованиях. Первый определенно напоминает The Sims – у лошадки есть четыре

«Время, проведенное в седле, ни в коем случае нельзя считать временем, потраченным впустую». Уинстон Черчилль

Факты

4 разных скоростных режима у твоей лошади

4 параметра самочувствия у нее же

4 тренировочных занятия ждут тебя в начале игры

параметра, степень удовлетворенности которых определяет готовность животного к соревнованиям. Благодаря My Horse and Me 2 быстро понимаешь, что возни с лошадью куда больше, чем с автомобилем в Need For Speed. Ее надо кормить по строго сбалансированной диете, чистить, водить к ветеринару и на прогулку, убирать в ее стойле. За достоверность процесса можно ручаться – игра делалась под непосредственным патронажем FEI (The Federation Equestre Internationale – Международная федерация конного спорта), участие которой не ограничилось наличием в игре реальных ипподромов. Эксперты проследили за тем, чтобы правильно было воссоздано все, вплоть до самых мелких нюансов. Например, благодаря My Horse and Me 2 ты узнаешь, что ни в коем случае нельзя мыть лошадь жесткой щеткой – только губкой.

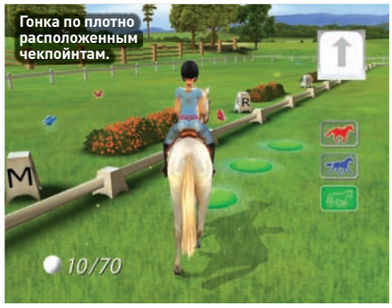
Вторая часть игры – участие в соревнованиях. Сразу на Kentucky Derby, конечно, не пускают, сначала нужно победить на семи отборочных турнирах. Каждое соревнование состоит из трех этапов. Первый заключается в прохождении специально обозначенного маршрута, причем строго в указанном жюри темпе. У твоей лошади есть четыре скоростных режима (рысь, галоп и т.д.), а вот автоматическая коробка передач отсутствует напрочь. Хорошо еще, что она меняет ход моментально, да и заднюю передачу при необходимости можно включить. Также здесь нужно своевременно нажимать на возникающие на экране кнопки.

Во втором раунде необходимо как можно быстрее перепрыгнуть ряд барьеров, не сбив ни одного. Собственно, твоя задача – подвести лошадь к препятствию строго перпендикулярно и вовремя нажать на кнопку. Наконец, третий и самый захватывающий этап – скачки на время с перепрыгиванием через различные препятствия. Только здесь тебе разрешат пускать коня в галоп, и поверь мне, лошадь, идущая галопом по пересеченной местности, оставляет далеко позади Colin McRae: DiRT и многих других конкурентов. Конечно, последствия «верховой аварии» в My Horse and Me 2 по масштабам не сравнятся с Burnout, но проиграть этот этап поначалу – проще простого.

Тремя соревнованиями игровой процесс не ограничивается. По мере прохождения турниров открываются различные мини-игры – здесь и скачки наперегонки с другими персонажами, и путешествия по лабиринту, и ловля бабочек, и даже скачки на быке.

СРЕДСТВО ПЕРЕДВИЖЕНИЯ

Но все-таки My Horse and Me 2 предназначена не для всех.



Гонка по плотно расположенным чекпойнтам.

Прыгать надо, когда вместо желтого загорится зеленый.

Скажу откровенно – чтобы дойти до конца игры и спасти злополучное ранчо, ты должен обладать немалым упорством или увлеченностью. Не потому, что творение W!Games отличается сложностью и запутанностью, а потому, что все эти прыжки через барьеры и переходы с рыси в галоп и обратно начинают быстро утомлять. Мини-игр мало, и особым разнообразием они тоже не блещут. Впрочем, достоинства подобных игр заключаются в другом.

Перед тобой самый настоящий симулятор счастливого детства. Какой космический десантник, привыкший отстреливать зеленых монстров по темным углам, не мечтал завести дома настоящую лошадь и скакать среди бескрайних полей? А здесь пожалуйста: и бескрайние поля, и лошадки, и непонятно как переданное ощущение того, что ты находишься в седле. **PG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0
ГРАФИКА	★★★★★★½ 6.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★½ 6.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★½ 7.5

My Horse and Me 2 найдет отклик в душах тех, кто мечтал о собственном пони. Игра создает атмосферу общения с питомцем и не забывает развлекать хозяина.

Кроме преданного любимца и немногочисленных мини-игр, My Horse and Me 2 не может предложить ничего. Поэтому виртуальное ранчо – исключительно на любителя.

6.0

My Horse and Me 2, конечно, рассчитана на узкую аудиторию, но в своей возрастной категории очень неплоха.

Учимся степенно вышагивать.

В RPG это называется «экран создания персонажа».

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1991 Уилл Райт (Will Right) стал погорельцем и от расстройства придумал симов.

2000 Премьера The Sims.

2002 Симы захватили Землю. Продано 6.3 миллиона копий The Sims.

2007 Симы переселяются на консоли. Выходит MySims для Nintendo Wii.

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ КОПЦЕВ

Все бездомные симы собираются в этом отеле. Берем их за ручку и отводим в новое жилище.

Знакомься – Сима. Добрейший человек и выдающийся архитектор.

ЖАНР ИГРЫ
Life Simulator
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Софт Клаб
РАЗРАБОТЧИК
Electronic Arts
ПОЙДЕТ
Процессор 1.5GHz, 256Mb RAM, видеокарта с 64Mb
ЗНАМЕНИТОСТЬ
дизайнер Эмми Тоёнага
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1-8
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.mysims.com
ПОХОЖЕСТЬ
The Sims, The Sims 2, Viva Pinata

MYSIMS

СДЕЛАЙ СИМ

«Нам нужны симпатичные упитанные персонажи, – разоткровенничалась гейм-дизайнер Эмми Тоёнага, – а не эти американские доходяги с мрачными физиономиями. Взять того же Марио – вот мужчина в полном расцвете сил, с авторитетом, и с фигурой у него полный порядок. Если мы все-таки решим делать игру для японского рынка, придется рисовать симов заново». Так все и получилось. Герои MySims ничем не напоминают худосочного Мортимера и костлявую Беллу из Sims 2. Это кавайные куклы с глазами-блюдцами, похорошевшие mii'шки из рекламного ролика Nintendo.

В такой метаморфозе нет ничего удивительного: MySims делалась как сугубо консольное развлечение для Nintendo Wii и Nintendo DS и только потом была портирована на персональный компьютер. Господам разработчикам пришлось полностью пересмотреть концепцию игры и упростить геймплей по максимуму. Забыть о желаниях и фобиях, налогах и зарплате. Персонажи MySims живут в идеальном мультяшном мире, где нет смерти и целлюлита. При желании можно целый день проваляться на травке, а когда стемнеет, отправиться играть со светлячками или просто сидеть у фонтана и смотреть на звезды. Большие, как в детстве.

Впрочем, нет, определенные проблемы все же имеются. Иначе и самой игры попросту бы не было – кому интересно тратить время на какую-то идиллию? Мэр Симтауна бьет тревогу: городское хозяйство пришло в упадок, засохли яблоньки за речкой и некому ремонтировать покосившуюся архитектуру. Кто поможет симам справиться с кризисом, навести на улицах красоту и заново организовать работу цветочного магазина?

Можно было бы не спрашивать, и так все понятно. Первым делом тебе нужно создать персонажа: туловище – из конуса, на шарообразную голову лепишь огромные, как чернобыльские васильки, глаза. Естественно, поманипулировать с внешностью не получится – про двойные подбородки можно забыть. Все сводится к любимому девичьему развлечению «Одень Машу». Платьица, штанишки, ковбойские платочки и пиратские банданки – строгому пацану здесь делать нечего. Строгий пацан играет в «Контру».

Выдержавший пытку каваем будет обязательно вознагражден. MySims таит в себе массу возможностей для творчества – и уйму секретов. Игровой процесс кажется примитивным лишь поначалу. Потом, втянувшись, ты и не заметишь, как провел пять часов за сбором мертвой древесины и конструированием готичного трона для местного музея.

Строим саркофаг своими руками.

Основой симского мироздания являются шесть эссенций-первоэлементов: Fun (веселье), Cute (привлекательность), Studious (ученость), Spooky (пугливость), Tasty (вкусность) и Geeky (сдвиг по фазе). В каждом предмете находится тот или иной элемент, нужно только найти способ его извлечь. Просто сорвать яблоко с повышенным содержанием «фана» или довести до слез эмо-соседку. Собранная эссенция скапливается у тебя в рюкзаке и пригодна для дальнейшего использования.

С помощью этого концентрата эмоций можно менять свойства вещей. Пример из жизни: соседский сим мучается из-за отсутствия кровати, спит плохо, худеет и портит настроение окружающим. Надо помочь парню. Первым делом тебе придется раздобыть чертеж кушетки. Как правило, чертежи дают в качестве поощрения за хорошие поступки, так что с этим проблем не возникнет. Затем необходимо собрать нужное количество вышеописанных ресурсов-эссенций,

Факты

1 трогательная девушка-эмо

6 типов эссенций

8 игроков в многопользовательском режиме

30 упитанных персонажей

Теперь и в Симтауне есть свой безумный профессор.

Пора разобраться с этой пиццерией: установить итальянскую печь и модный столик.

Персонажи MySims живут в идеальном мультяшном мире, где нет смерти и целлюлита.

и можно отправляться в гости. Там из кубиков и досок ты и соберешь спальное место, а потом одухотворишь его первоэлементом (essence), чтобы соседу снились исключительно кулинарные сны.

Звучит мудрено, но на практике все куда проще. Мир симов очень дружелюбен и отзывчив на любое действие игрока. Нужно найти камни? Отправляйся в шахту. Понадобилась древесина? Сажай в грядку семечко и не забывай его поливать – буквально через несколько минут ты увидишь роскошное древо с наливными плодами. Процесс этот напоминает огородничество в Viva Pinata, но в MySims совсем нет вредителей и других напастей.

За всеми этими хлопотами нельзя забывать о главной цели – об улучшении качества жизни обитателей Симтауна. Чем больше домов будет построено, садов посажено, пиццерий открыто, тем выше будет показатель комфорта. Одна, две, а может быть, даже три звездочки – прямо как в фильме «Карнавальная ночь» – чем их больше, тем счастливее твои подопечные.

У каждого из них свои запросы: кто-то предпочитает фиолетовые обои и зубастые маски, а кто-то мечтает о новом цветочном магазине. Невольно вспоминаешь Sims 2 и все последующие дополнения, все общение между симами сводится к двум чувствам: умилению и злобе. Либо щекотка, либо подзатыльники – социальная часть MySims регрессировала до инфантильного, грудничкового состояния.

MySims трудно назвать полноценным симулятором жизни, скорее это замечательный детский конструктор, из которого можно построить все что угодно: абстрактную скульптуру, старомодный комод, египетский саркофаг или трехэтажный отель с флюгером и гирляндами. Чтобы потом увидеть это в действии – пусть в виртуальной, но жизни. А далее получить подарок от благодарных соседей – новый чертеж или ключ от новой локации.

Жаль, что большая часть игрового процесса сводится именно к конструированию и благоустройству быта, на остальное разработчики внимания не обращают. Карьера, хобби и семейные дела остались за кадром. Хотя... Может, так оно и лучше? Настрадаемся в Sims 3? **PG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.0
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★★ 8.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★★ 8.0

Яркий мир, удобный конструктор всего на свете, интуитивное управление, симпатичные персонажи, возможность играть в интернете и обмениваться дизайном.

Инфантильная социальная модель, большую часть времени приходится торчать в мастерской, экраны загрузки надоедают, а главное – остается непонятным, как утопить всех симов в бассейне.

8.0

Волшебный конструктор с элементами лайф-симулятора, подарок всем поклонникам мультяшных развлечений.

Хранилище первоэлементов-эссенций.

Загадка физиологии: симы могут есть, но в туалет не ходят.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM **7.6**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» **3.1**

2000

Treyarch портирует игру Spider-Man с Playstation на Dreamcast.

2005

Выходит Ultimate Spiderman – пока что лучшая игра про человека в странном костюме.

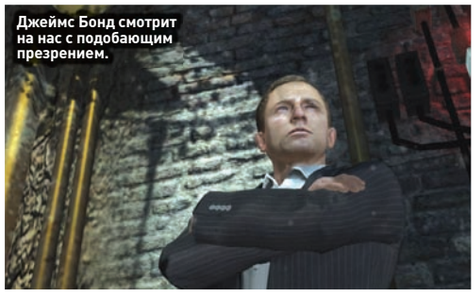
2008

Анонсированы «007: Квант милосердия» и Call of Duty: World at War.

ТЕКСТ: КИРИЛЛ ПЕРЕВОЗЧИКОВ

Несмотря на свой возраст, движок Call of Duty 4 выглядит современно.

Огромный дробовик в наших руках тонко и удачно дополняет образ агента 007. Ну да.



Джеймс Бонд смотрит на нас с подобающим презрением.

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter

ИЗДАТЕЛЬ
Activision

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
ND Games

РАЗРАБОТЧИК
Treyarch

ПОЙДЕТ
Процессор 1.8GHz, 1024Mb RAM, видеокарта с 256Mb

ЗНАМЕНИТОСТЬ:
Трехмерный Дэниэл Крэйг в роли агента 007

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1–12

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
007thevideogame.com

ПОХОЖЕСТЬ
Rainbow Six: Vegas, 007: Nightfire

007: КВАНТ МИЛОСЕРДИЯ

УДАР МИЛОСЕРДИЯ

Агенту 007 не слишком везло с людьми, ответственными за игровые адаптации: то команду выберут слабую, то бюджет урежут, то вообще наплюют на потребителя и пустят в печать нечто вроде чудовищной 007: Nightfire. Ее и упоминают только потому, что она вышла на ПК, остальные части электронной бондианы нашу платформу предусмотрительно обходили стороной. А из последних печатными словами можно вспомнить разве что Golden Eye 64 (1997, Rare) и Everything or Nothing (2004, EA Canada). В общем, дела не ахти. Да тут еще у киносерии конкурент появился – недавняя трилогия о Джейсоне Борне ясно показала, что если играть в суперагента безо всех этих глупых гаджетов, Докторов Зло и автомобилей «Астон Мартин», то получится хорошо и атмосферно. В общем, ответственные люди сделали правильные выводы, и в результате мы имеем отличную кинокартину «Казино "Рояль"», хороший сиквел отличной кинокартины «Квант милосердия» и очень-очень странную игру по мотивам обоих фильмов.

ИЗ ЛЮБВИ К ИСКУССТВУ

Начнем с немаловажного: бондианой занялась студия Treyarch – главный во Вселенной производитель игр о Спайдермене и по совместительству подмастерье орденоносной Infinity Ward. Разработчики выпустили несколько неплохих игр сериала Call of Duty (см. рецензию на World at War неподалеку), разработчики заслужили доверие аудитории. Понятно, что другие проекты в таком случае отодвигаются на второй план; в лучшем случае получается Spider-Man: Web of Shadows, в худшем – «007: Квант милосердия». Здесь все работает не так, как ожидается от проекта с голливудским бюджетом и обликом. Вместо сюжета лишенная всякой логики и последовательности нарезка из фильмов «Казино "Рояль"» и «Квант милосердия», которая к тому же подается в коротких, усердно сжатых видеороликах на движке игры. Конечно же, вставки из соответствующих фильмов по необъяснимой причине отсутствуют. Ну а после брифингов начинается занудный коридорный шутер. К последнему зачем-то прикрутили систему укрытий а-ля Gears of War. Хотя понятно зачем: чтобы лучше видеть лицензированную трехмерную модельку артиста Крэйга (который, кстати, очень долго сомневался в успешности проекта и дал личное согласие на участие в самый последний момент).

ПОВТОРЕНИЕ ПРОЙДЕННОГО

Линейность и предсказуемость – вот на чем стоит «007: Квант милосердия». Нас аккуратно ведут за ручку от начала до самого конца, ни разу не позволив сымпровизировать или хотя бы выбрать дорогу. Схема проста: ныряем в укрытие, аккуратно целимся в любого из множества противников (у вражеских спецагентов всегда какая-нибудь часть тела выглядывает из укрытия – наверное, таков закон подлости), нажимаем левую кнопку мыши – готово! Повторить 5–10 раз (взорвать заботливо подсвеченную бочку – по вкусу) и скорее бежать к следующей локации – там ведь, не поверишь, все придется проделывать заново. В других декорациях.

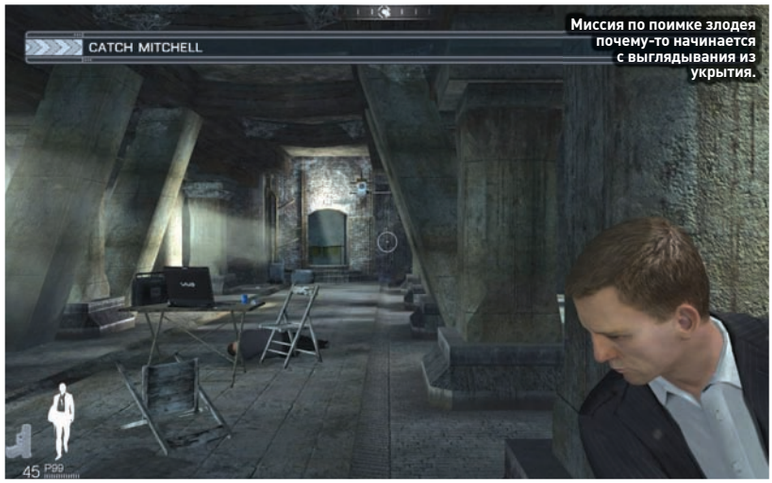
Кто сказал «Rainbow Six Vegas»? Вы лучше на воду посмотрите, она же почти трехмерная!

Факты

100 врагов, которые выглядят одинаково

100 врагов, которые ведут себя одинаково

1 Джеймс Бонд, чтобы убить их всех



Миссия по поимке злодея почему-то начинается с выглядывания из укрытия.

Квадратный куст отчаянно пытается прикрыться пристойной текстурой и нормал-мэппингом.

В бесконечном истреблении толп одинаковых врагов невероятно свежим глотком воздуха кажутся те самые шпионские элементы. Например, противников можно аккуратно «отключить», подкравшись к ним или – как вариант – набросившись с разбега. В любом случае нас ждет простенькая мини-игра «нажми на кнопку в нужный момент» – то же самое, кстати, предлагается выполнять при взломе компьютеров. Куда уж примитивнее.

При этом игра отчаянно пытается быть похожей на фильмы – здесь и голоса актеров, и ненавязчивый продакт плейсмент, и фирменный саундтрек, дополненный отличной заглавной темой. Само звуковое оформление на удивление качественное – правда, оценить его в полной мере смогут (как обычно) только владельцы хороших звуковых карт и многоканальных саунд-систем.

Кстати, за хороший звук следует благодарить именно движок. Позаимствованный у серии Call of Duty, он неплохо справляется с грамотно поставленными задачами, но разработчики из Treyarch, к сожалению, нередко демонстрируют нам его недостатки крупным планом. Здесь и бедное на детали, полностью статичное окружение (немногочисленные разрушения просчитаны заранее), и примитивные плоские эффекты огня и бьющегося стекла – кажется, даже в Call of Duty 4 с графикой дела обстояли лучше. Иногда ситуацию не спасают ни аккуратные текстуры, ни модный «блюр» и глубина резкости – квадратные клумбы менее квадратными от этого не становятся.

Как, и это Джеймс Бонд? И это – next-gen?

Наконец, «007: Квант милосердия» непозволительно коротка: первое задание от финальных титров отделяют максимум пять часов методичного расстреливания противников. Все это оставляет только стойкое чувство недоумения. Как, и это Бонд? И это – next-gen? Желающие продлить сомнительное удовольствие могут попробовать пункт Multiplayer с заманчивыми названиями режимов вроде Bond Versus, Bond Evasion и Golden Gun. Правда, наших сограждан ждет удивительный сюрприз – встроенная в игру онлайн-служба Games for Windows Live официально недоступна на территории Российской Федерации. **PG**

Когда здоровье на нуле, перед глазами появляется знакомая по фильмам заставка – если не переждать пару секунд в укрытии, экран зальет бутафорская кровь.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM **7.1**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» **6.4**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★ 5.0
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★ 8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★ 6.0

Неплохой звук, удовлетворительная картинка на стабильном движке, озвучка, выполненая актерами из фильма на профессиональном уровне.

Простенький однообразный геймплей, устаревающий движок, практически полное отсутствие сюжета и, как следствие, слабая связь со знаменитыми художественными фильмами.

6.0

Бестолковый одноразовый проект, который не спасают ни первоисточник, ни саундтрек, ни голос Дэниэла Крейга.

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1991 На платформе Genesis вышел хоккейный симулятор от Electronic Arts NHL Hockey.

1993 На свет появилась первая часть сериала – NHL '94. Разработкой занималась компания Park Place Productions.

1999 В январе Electronic Arts основала в Ванкувере спортивное подразделение EA Canada.

2003 Издательство доверило разработку новой части сериала студии EA Black Box и не прогадало. NHL 2004 считается самым успешным эпизодом.

2006 В сентябре состоялся релиз NHL 07. Вопреки ожиданиям фанатов сериал так и не перешел на графику нового поколения.

ТЕКСТ: СТЕПАН РВАЧ

NHL 09
ЛЕДОВАЯ АГОНИЯ

ЖАНР ИГРЫ
Sports

ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts

РАЗРАБОТЧИК
EA Canada

ПОЙДЕТ
Процессор 1.3GHz, 512Mb RAM, видеокарта с 64Mb

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1–6

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.easports.com/nhl09

ПОХОЖЕСТЬ
NHL 08

В начале июля руководитель лейбла EA Sports Питер Мур (Peter Moore) заявил, что издательство Electronic Arts собирается выпускать на PC только те спортивные симуляторы, которые будут по полной программе использовать мощности современного «железа». На первых порах компания строго следовала выбранной политике. Madden NFL 09, Tiger Woods PGA Tour 09 и NBA Live 09 вышли только на приставках. На нашей платформе появилась лишь перешедшая на новый графический движок FIFA 09. По идее, NHL 09 тоже должна соответствовать высоким стандартам. Но что мы получили на самом деле?

СКОЛЬКО ЛЕТ, СКОЛЬКО ЗИМ

Итак, запускаем игру, устраиваем товарищеский матч между сборными США и России. После короткой загрузки нам демонстрируют ролик с выходом команд-соперниц на ледовую арену. Виртуальный оператор традиционно показывает крупным планом ключевых игроков, после чего становится ясно: Питер Мур не сдержал своего слова. По части графики NHL 09 принципиально не отличается от NHL 08, равно как и от предыдущих эпизодов.

Невероятно, но сериал использует один и тот же движок аж с 2003 года. Да, NHL 2004 была великолепной игрой, но ведь с той поры прошло пять лет. Только вдумайтесь: пять лет! За это время некоторые из наших читателей успели поступить и успешно окончить институт. Производители процессоров, оперативной памяти и видеокарт сделали огромный шаг вперед. Создается впечатление, что сотрудники EA Canada живут в каком-то своем, выдуманном мире с остановившимися часами. Неужели разработчиков удерживают в запертом подвале и не позволяют узнать о событиях в современном мире? Другие, более правдоподобные объяснения столь безалаберного отношения канадской компании к владельцам PC в голову не приходят.

ПРОСТОТА ХУЖЕ ВОРОВСТВА

Разработчики увеличили и без того немалый крен в сторону аркадности. Значительно выросло количество ситуаций, когда проще остановить соперника лихим силовым приемом, а не пытаться аккуратно отобрать у него шайбу. Игра в атаке примитивна до безобразия. Зачем плести какие-то хитрые комбинации, устраивать продолжительную осаду ворот соперника, наносить неожиданные дальние удары, если из раза в раз срабатывает довольно нехитрый прием: на высокой скорости проехался вдоль борта, выманил на себя защитника и отдал пас накатывающему на пятачок товарищу по команде? Последнему остается лишь точно ударить в незащищенный угол. Вратарь довольно часто отражает такие атаки, но из других позиций удается забивать еще реже.

ЗОЛОТО ПАРТИИ

Главное достояние NHL 09 – два новых режима игры. Первый называется «Профи». По сути он почти ничем не отличается от своего собрата из FIFA 09. С помощью простенького графического редактора ты создаешь абсолютно нового игрока или выбираешь уже существующего хоккеиста и руководишь его действиями вплоть до окончания карьеры. Если твой подопечный отбывает штраф или отдыхает на скамейке запасных, то в этот момент приходится управлять хоккеистом схожего с ним амплуа из другого звена. Компьютер оценивает действия игрока. Выиграл сбрасывание, исполнил силовой прием, нанес удар в створ ворот, забил шайбу или сделал голевую передачу – получи энное количество очков. Правила пре-

Факты

5 ведущих европейских чемпионатов

20 российских клубов прошлогоднего образца

98 км/ч – скорость полета шайбы после мощного удара

дельно просты: чем больше накоплено призовых очков, тем быстрее повышается рейтинг.
Вторая новинка – российский чемпионат в режиме «Сезон». Так получилось, что EA Russia заключила контракт с Федерацией хоккея России еще до создания Континентальной хоккейной лиги, поэтому за основу была взята Российская хоккейная лига. К сожалению, разработчики не стали приводить команды в соответствие с нынешними составами. Например, за омский «Авангард» выступают уехавший в «Каролину» защитник Антон Бабчук и перешедший в нижегородское «Торпедо» центрфорвард Артем Чубаров.

ИЗ РОССИИ С ЛЮБОВЬЮ?

Появление российского чемпионата нисколько не сказалось на принципах комплектования сборной. Как и прежде, за нашу страну играют хоккеисты, сделавшие себе карьеру в заокеанских клубах. Так, ворота защищает ветеран Николай Хабибуллин, а в защите выделяется обладатель золотой медали Олимпиады 1992 года Дариус Каспарайтис. По версии разработчиков, руководит нашей ледовой дружиной загорелый молодой человек со стрижкой под ноль. Да-да, тот самый чурбан, который мелькал в предыдущих частях сериала.
Впервые Electronic Arts издала сериал NHL на русском языке. За ходом виртуальных матчей наблюдает дуэт комментаторов телеканала «Спорт» – Александр Ткачев и Дмитрий Савин, а на стадионе работает знаменитый диктор Валентин Валентинов. Увы, не обошлось без ляпов. То ли программисты начудили во время сборки звуковых файлов, то ли наши комментаторы не записали некоторые реплики, но в итоге получился не серьезный репортаж, а какой-то капустник. Вот парочка примеров: «Шайбой владеет …<после паузы>… новосибирской "Сибири"», «Выход один на один …<опять пауза>… убийственным броском».

СКАЗКА ПРО БЕЛОГО БЫЧКА

Если в главном меню затереть логотип NHL 09 и убрать пометки «Новое» напротив свежих режимов игры, то даже самые заядлые виртуальные хоккеисты запросто спутают новый эпизод с предыдущим. Обидно признавать, но, начиная с NHL 07, PC-версия сериала все больше и больше скатывается в глубокую яму. Вот уже три года подряд сотрудники EA Canada меняют какие-то несущественные мелочи (например, в этот раз они уменьшили количество случаев, когда после мощного удара на лед сваливается лежащая на сетке ворот бутылочка с водой), непонятно зачем экспериментируют с управлением, придумывают новые режимы, но почему-то не спешат переходить на графику нового поколения.
Что мешает, как и прежде, делать убогонький вариант для старенькой PlayStation 2, а на PC портировать версию для приставок нового поколения? Раньше Electronic Arts хотя бы отмазывалась рассуждениями о том, что многие поклонники сериала не торопятся делать апгрейды своих машин. Теперь, когда подавляющее большинство геймеров уже давно обзавелись новым «железом», представители издательства не выдумывают красивые сказки, а просто ставят покупателя перед фактом: получите то, что есть. Хотите увидеть качественный хоккейный симулятор – покупайте NHL 09 для Xbox 360 или PlayStation 3. **PG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

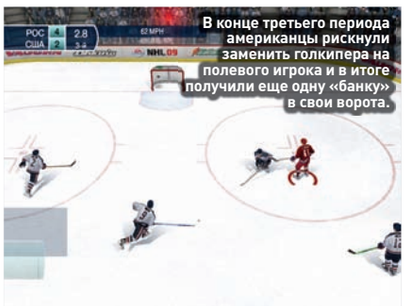
ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★ 5.0
ГРАФИКА	★★★★★ 5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★ 5.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★★ 7.0

Впервые в истории сериала появились российские клубы; репортажи ведут отечественные комментаторы; можно играть за одного хоккеиста в новом режиме «Профи».

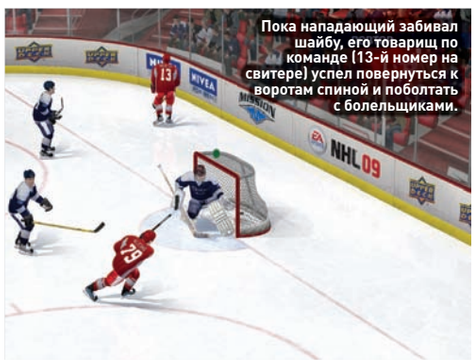
Откровенно старая графика и анимация движений; отсутствуют фотографии многих отечественных игроков; постоянные ляпы в исполнении российских комментаторов.

5.5

Низшая точка падения некогда великого сериала. Появление режима «Профи» и российских клубов – как мертвому припарка.



В конце третьего периода американцы рискнули заменить голкипера на полевого игрока и в итоге получили еще одну «банку» в свои ворота.



Пока нападающий забивал шайбу, его товарищ по команде (13-й номер на свитере) успел повернуться к воротам спиной и поболтать с болельщиками.

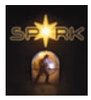
Ворота откатились в сторону, так что судья обязан незамедлительно остановить матч.

Русский новичок «Детройт Ред Уингз» Степан Рвач забил четыре шайбы и был признан наиболее ценным игроком матча.

ТЕКСТ: ИЛЛАРИОН ПРАВДОРУБОВ

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

2002



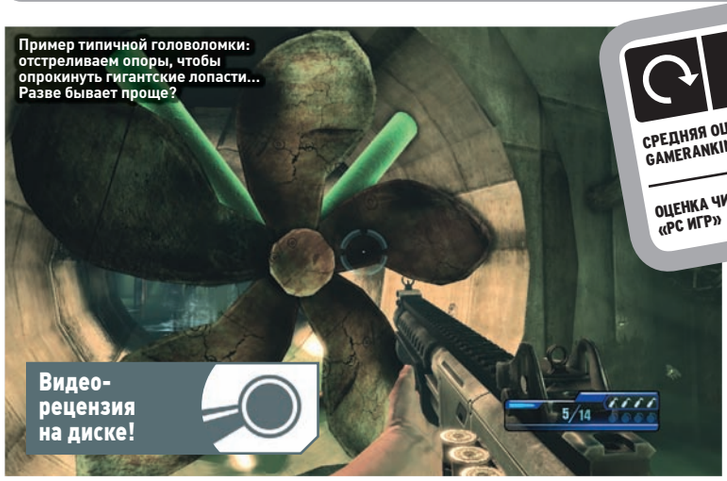
В Санта-Монике открывается офис Spark Unlimited. Вскоре коллектив студии полным составом перебирается в тихое калифорнийское местечко Шерман Окс.

2004

Компания выпускает на приставках вполне приличный шутер Call of Duty: Finest Hour.

2007

Билл Перкинс (Bill Perkins) занимает кресло художественного руководителя Spark Unlimited. В прошлом Билл работал над мультфильмами «Шрек» и «Аладдин».



Пример типичной головоломки: отстреливаем опоры, чтобы опрокинуть гигантские лопасти... Разве бывает проще?

Видео-рецензия на диске!

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM 4.2

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» 5.4

У местных чудищ в головах вместо мозгов простенькие шейдеры и спецэффекты.

LEGENDARY

ТИПА БЛОКБАСТЕР

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter

ИЗДАТЕЛЬ
Gamecock Media Group

РАЗРАБОТЧИК
Spark Unlimited

ПОЙДЕТ
Процессор 2.6GHz, 2Gb RAM, видеокарта с 128Mb

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1-8

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.legendary-thebox.com

ПОХОЖЕСТЬ
Сериал Call of Duty, Turning Point: Fall of Liberty

Коллектив Spark Unlimited не любит Нью-Йорк. Полгода назад в самый центр «Большого яблока» по воле разработчиков высадился советский десант из Turning Point: Fall of Liberty. И вот самые свежие новости: город только что атаковали ужасные мифические твари с рогами, когтями и щупальцами.

Профессиональный ворюга Чарльз Декард получает от таинственной организации заказ на печально известный ящик Пандоры и (видимо, из природного любопытства) отважно сует пятерню в магическую коробку. Секунду спустя начинается натуральный хаос: из порталов лезут отвратительные монстры, а за головой Чарли охотятся бывшие работодатели. Да и с обожженной рукой явно творится не то. Кажется, самое время рвануться спасать мир.

От кого? Найдется! Ну хотя бы от налетевших грифонов, упитанных дракончиков, вервольфов, големов размером с порядочный небоскреб и... властолюбивых представителей рода человеческого. Монстрятина в Legendary отборная, яркая – приятно смотреть. К сожалению, это, кажется, единственное достоинство очередного шутера от Spark.

Представь: море, Жанна Фриске, закат и... валенки 48-го размера. С подобной композицией ассоциируются попытки Legendary сделать нам эпично в тошнотворно серых декорациях разрушенных мегаполисов (в определенный момент действие переносится в Лондон).

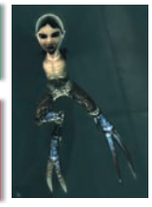
Забег до титров предельно линеен. Впрочем, изредка дизайнеры разрешают пройтись на выбор по одному из двух одинаковых коридоров. Уж лучше бы умники решили проблему с дефицитом точек сохранения, нашли вменяемое применение свежеобретенной суперсиле Декарда или придумали парочку режимов для мультиплеера вдобавок к сырой и извращенной версии командного deathmach.

Сценарий напрочь лишен смысла, что только подчеркивает неуклюжая развязка в духе «а зачем мы здесь вообще собрались?» и – внимание! – драматичный поединок с автоматами с газировкой. Многочисленные статисты появляются лишь затем, чтобы протараторить диалог из какого-нибудь глупого боевика конца 80-х и бесславно погибнуть по воле заторможенного дядюшки Скрипта. Статистам еще повезло: их страдания ничто на фоне мук, которые испытывает движок Unreal Engine. Этого модника не только превратили в уродца и обвешали текстурами цвета «здесь был кот Васька», но и заставили давиться гигабайтами и гигагерцами. Снимаем шляпу. **PG**

Море, Жанна Фриске и... валенки. С подобной композицией ассоциируются попытки Legendary сделать нам эпично.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★ 4.0
ГРАФИКА	★★★★★ 5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★ 5.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★ 4.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★ 6.0

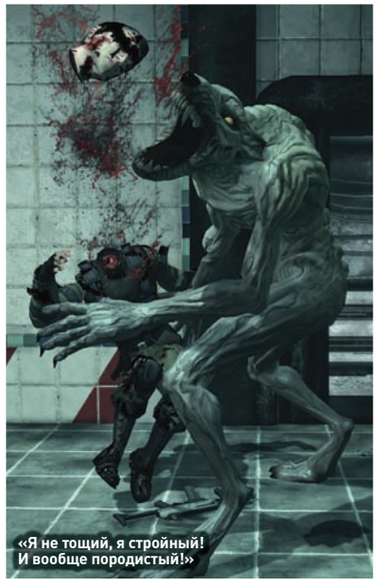


Полторы впечатляющие скриптовые сценки; интересные монстры; на диске с игрой есть последняя версия DirectX!

Засилье тоски и скуки; примитивнейший сюжет; бесхитростный мультиплеер; невзрачная картинка, но порядочные системные требования.

4.0

Ящик Пандоры оказался коробкой из-под петард. Почему-то как в известном анегдоте они «не радуют».



«Я не тощий, я стройный! И вообще породистый!»

1993 Студия Mascot Entertainment начинает работу.

2002 Премьера стратегии Strategy 3: The Dark Legions.

2008 Релиз первобытной стратегии BC Kings.

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ КОПЦЕВ

Снаряжаем транспорт с дровами. А «коровaны» тут грабить можно?

Вход в секретный тоннель. Никогда не угадаешь, что ждет тебя с той стороны.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM: НЕТ

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР»: 4.2

КОРОЛИ КАМЕННОГО ВЕКА

ТЕМНЫЕ И МОХНАТЫЕ

ЖАНР ИГРЫ
RTS

ИЗДАТЕЛЬ
Mascot Entertainment

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Акелла

РАЗРАБОТЧИК
Mascot Entertainment

ПОЙДЕТ
Процессор 1GHz, 512Mb RAM, видеокарта с 128Mb

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1-2

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.mascot.hu

ПОХОЖЕСТЬ
Age of Empires, «The Show: Победить – значит выжить»

Не ошибается тот, кто ничего не делает, а критиковать всегда проще. Первобытный злыдень по прозвищу Ослиный Хвост ничем не отличается от критика Латунского из булгаковской современности. Чтобы не уподобляться желчным персонам, попробую сделать наоборот: не ругать, а хвалить, и не какой-нибудь там хит, а заведомо проходной релиз – венгерскую RTS «Короли каменного века».

Первобытно-общинные реалии – тема благодатная. Фантазируй на здоровье: хочешь – приручай мамонтов, хочешь – гоняй на деревянных «кадиллаках», как мультипликационные Флинтстоны. Быт знаменитого пещерного семейства был организован по последнему слову техники. Наверняка в нем нашлось бы место и для компа с «Королями каменного века» на вырубленном из известняка мониторе. Первобытнее игры не придумаешь – настоящее троглодитство. Хохотать начинаешь уже на первой сцене вступительного ролика. Да и как удержаться, когда в кадре такие сюжеты?

Племя благородного Мрадина драпает от нашествия Британоголовых, и тут на тебе – с неба падает космический болид с мутагеном. Милые зверушки превращаются в монстров, напоминающих свежемороженых кур времен застоя, а руководит процессом адская Голова — увеличенная в миллион раз зубастая бацилла. И ведь всех пожрет, никого не пожалеет, если вовремя не принять меры: собрать войско, скопить припасы, развить технологию и магию. Этим и займемся.

«Короли каменного века» – продукт сугубо дилетантский, задорный и наглый. Кажется, что модели вытесали каменным топором, причем рубили наотмашь. Здесь уже не до деталей – ушей бы хватило (да и других частей тела тоже). Но если абстрагироваться от графики, играть можно. Порой даже с интересом. На общей большой карте спрятаны локации с бонусными лечилками и монетками-ракушками, а то и тайные подземные туннели, ведущие во вражеский тыл. Кстати о монетках. Чтобы улучшить характеристики главных героев да прикупить оружие помощнее, тебе придется отовариваться в магазинчике старины Тогга. Там и пригодится ракушечная валюта. Еще один способ обогатиться – выполнять дополнительные квесты, защищать от ящеров цветочные грядки и рыскать по джунглям в поисках частично съеденных разведчиков. Эти задания здорово разнообразят игру, превращая ее из клона Age of Empires в чумазое и дикое развлечение с мамонтами и саблезубыми котами. Агрррр! **PG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★ 5.0
ГРАФИКА	★★★ 2.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 6.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★ 3.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★ 4.0

Мы наконец-то узнаем, зачем был построен мистический Стоунхендж и куда подевались мамонты с динозаврами.

Первобытная графика, пещерный дизайн и написанный неандертальцем сюжет. Внимание! Опасно играть с набитым ртом – можно подавиться.

4.5

Типичный бюджетный трэш, веселый и странный. Играть в него серьезно едва ли возможно.

Кажется, что модели вытесали каменным топором, причем рубили наотмашь. Здесь уже не до деталей...

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1994 — Основана компания Her Interactive – подразделение American Laser Games.

1997 — HI подписывает контракт с Simon & Schuster и начинает разработку серии игр по мотивам книг Милдред Агустин Уирт Бенсон (Mildred Augustine Wirt Benson) о приключениях Нэнси Дрю.

2008 — В России появляется 19-й эпизод похождений девочки-детектива – «Нэнси Дрю: Привидение замка Маллой».

ТЕКСТ: ВЛАДИМИР КАРПОВ

Непростое, видно, у кого-то было детство.

Черная клякса на мостовой и есть наша героиня.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM 8.0

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» 2.0

НЭНСИ ДРЮ: ПРИВИДЕНИЕ ЗАМКА МАЛЛОЙ

НЕСНОСНАЯ НЭНСИ

ЖАНР ИГРЫ
Adventure

ИЗДАТЕЛЬ
Her Interactive

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Новый Диск

РАЗРАБОТЧИК
Her Interactive

ПОЙДЕТ
Процессор 1GHz, 128Mb RAM, видеокарта с 64Mb

ЗНАМЕНИТОСТЬ
Нэнси Дрю

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.nancydrew.ru

ПОХОЖЕСТЬ
Другие эпизоды «Нэнси Дрю»

Икона жанра «бюджетный квест» – серия игр о девочке-детективе «Нэнси Дрю» обрела очередное продолжение. Не успели еще развеяться венецианские впечатления (см. рецензию Александры Кост в сентябрьском номере), как джевелы с новой, 19-й порцией детективного мыла под заголовком «Нэнси Дрю: Привидение замка Маллой» появились на прилавках компьютерных магазинов. Вот уж правда: быстрее только книжки Донцовой родятся.

Преданные поклонники (и поклонницы!), без сомнения, будут рады вновь услышать по-детски наивное щебетание юной сыщицы («Привет! Меня зовут Нэнси Дрю!»). Они с удовольствием поломают голову над дюжиной пазлов (и после одного из них точно возненавидят беспорядочно спутанные провода); выяснят, кому и зачем пришло в голову расстроить свадьбу Нэнсиной подруги, а заодно раскроют несколько тайн, среди которых особое место занимает секрет таинственного обитателя древнего ирландского замка. Им, как говорится, не привыкать. А другие геймеры – которые при слове «Нэнси» вспоминают популярную когда-то музыкальную группу и дым сигарет с ментолом (а при слове «Дрю» – по-прежнему популярную актрису), скорее всего, покрутят пальцем у виска, лишь взглянув на обложку. Картинка с отвратительной старухой – не лучший выбор, даже если рядом написано волшебное имя известной девочки-детективы.

Сама игра под стать обложке. Техническое исполнение по сравнению с предыдущими эпизодами нисколько не улучшилось и по-прежнему остается на прискорбно низком уровне. Мутные зернистые портянки, заменяющие игре декорации, населены бедно анимированными и плохо озвученными болванчиками. Сюжет не таит в себе ни малейшей интриги (что может быть скучнее заезженной истории про замок с привидением?), а вялотекущие диалоги авторы прокрутить не дают – издеваются, не иначе. Головоломки добавляют в испорченную кашу морской соли – сплошь тоска и безыдейность.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★ 5.0
ГРАФИКА	★★★★ 4.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★ 4.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★ 4.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★ 5.0

Культовый литературный герой. Возможность выбрать уровень сложности (влияет на сложность загадок). Отсутствие сцен, плохо влияющих на детскую психику.

Лишенная интриги история о замке с призраком, отсталое техническое исполнение, глуповатые ужимки персонажей.

4.0

Очередная посредственная, унылая игра от Her Interactive.

Никакого терпения не хватит в миллионный раз решать очередную вариацию пресловутых «пятнашек», хочется наугад стучать мышью о клавиатуру: авось само как-нибудь решится. Мириться с таким ходом вещей, конечно, нельзя. Понятно, что «Нэнси Дрю» – сериал для девочек-подростков, но это вовсе не обязывает его быть однообразным и тоскливым. Можно делать для этой аудитории и нормальные, и даже отличные игры вроде Dreamfall. А пока Her Interactive не выйдет из творческой спячки, тем игрокам, кто не привык к подобным развлечениям, мы можем дать только один совет: не ожидайте чуда. **PG**

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1861 Началась война между Севером и Югом.

1995 Создан телеканал History Channel.

2008 Словацкая студия Cauldron выпускает игру о Гражданской войне в Америке.

ТЕКСТ: АЛЕКСЕЙ КОПЦЕВ

Компас и значок чекпойнта уперли из Call of Duty. Стыдобища.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

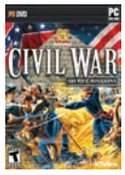
СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM: НЕТ

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР»: 4.7

Тра-та-та! – говорит пулемет... Хотя, похоже, говорить здесь уже и не с кем.

HISTORY CIVIL WAR: SECRET MISSIONS

НЕИЗВЕСТНАЯ ВОЙНА



ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter

ИЗДАТЕЛЬ
Activision Value

РАЗРАБОТЧИК
Cauldron

ПОЙДЕТ
Процессор 2.5GHz, 512Mb RAM, видеокарта с 256Mb

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.cauldron.sk

ПОХОЖЕСТЬ
Secret Service, сериал Call of Duty

Среди множества американских телеканалов есть один полностью посвященный истории. History Channel – это обширная коллекция документальных фильмов, образовательные шоу с участием светил современной науки, а теперь еще и несколько компьютерных игр с говорящим словом History в заголовке. «Историки» успели захватить мир вместе с римскими легионерами, сразиться с асами люфтваффе и принять участие в войне за американскую независимость.

Очередная игра от History Channel посвящена Гражданской войне между Севером и Югом. В каком году пала оборона Виксбурга? Чем закончился Великий железнодорожный поход? Вот и мы затрудняемся с ответом. Не беда – нескольких часов игры в History Civil War: Secret Missions достаточно, чтобы почувствовать себя настоящим докой в вопросах американской военной истории.

Играть будем за диверсантов. При штабе генерала Улисса Гранта была своя секретная служба. Смелые парни в синих мундирах охотились за военными секретами конфедератов, взрывали железнодорожные пути и выполняли уйму других полезных для Юниона заданий.

Стараясь соблюсти политическую корректность, разработчики создали 22 миссии – по 11 для каждой воюющей стороны. Тебе предстоит похитить оружие массового поражения – тяжелый пулемет инженера Гатлинга, угнать вражеский броненосец и закидать ядрами лагерь янки. Практически синхронно с History Civil War: Secret Missions вышла другая игра от Cauldron – шутер Secret Service. В него играть было скучно, а сражаться на фронтах Гражданской на удивление увлекательно.

Причиной тому – очарование XIX века. В какой еще игре ты сможешь пострелять из шестиствольного револьвера (модель Bacon Arms Pepperbox), испробовать в деле снайперскую винтовку Уитворта? Да и просто любопытно погрузиться в ту эпоху, услышать подробный рассказ о событиях американской Гражданской войны. Благо каждый брифинг иллюстрирован дагеротипами и картами. Недочетов хватает. Раздражают невидимые сюжетные коридоры, по которым несется несчастный геймер. Не радуют триггеры, активирующие очередную мини-локацию, – словно ты не в игре, а внутри механической панорамы с пыльными солдатами из папье-маше. Но разве это важно? Недостатки компенсирует одна только возможность встать под знамена генерала Джексона и затянуть лихую I'm a Good Old Rebel! **PG**

В какой еще игре ты постреляешь из шестиствольного дамского револьвера, испробуешь в деле винтовку Уитворта?

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★½ 6.5
ГРАФИКА	★★★★★★ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★ 6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★★★½ 6.5
ИНТЕРФЕЙС	★★★★★★½ 6.5

Аутентичное оружие времен Гражданской войны, система боевых навыков, разнообразные и нескучные задания, отцы-командиры: Ли, Грант и др.

Маленькие, замкнутые по периметру локации, все те же триггеры и неумные враги, бутафорская физика.

6.0

То, что нужно американским школьникам, прогулявшим урок по истории родного края.

1993 — Основана компания Enlight Software.

1995 — Выходит первый проект, Capitalism.

2002 — Появляется первая часть Hotel Giant.

ТЕКСТ: АЛЕКСАНДРА КОСТ

Заказываем рекламу нашего отеля.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM — НЕТ

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» — 3.3

В кафе вечерами людно.

HOTEL GIANT 2

СИМУЛЯТОР ОЛИГАРХА

ЖАНР ИГРЫ
Management

ИЗДАТЕЛЬ
Nobilis

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Акелла

РАЗРАБОТЧИК
Enlight Software

ПОЙДЕТ
Процессор 1.5 GHz, 512Mb RAM, видеокарта с 256Mb

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.akella.ru/Game.aspx?id=2089

ПОХОЖЕСТЬ
Hotel Giant

В официальном трейлере нам с гордостью расскажут, каким тиражом разошлась предыдущая Hotel Giant, какой она стала популярной и как сильно понравилась игрокам, – сразу становится ясно, что во второй части кардинальных изменений не предвидится и разработчики собираются вовсю эксплуатировать успех проекта образца 2002 года.

СОВСЕМ КАК РАНЬШЕ

И действительно – здесь все знакомо настолько, что игравшим в первую часть даже не понадобится проходить обучающие миссии. Неизменной осталась и цель действа – стать управляющим отеля и довести его до совершенства. Для этого нужно в прямом смысле слова бегать за посетителями и наблюдать, пришлось ли им по душе проживание в нашей гостинице или имеются претензии, требования и желания, которые необходимо удовлетворить в обязательном порядке. Схема успеха проста – чем комфортнее будет проживающим, тем больше денег они захотят потратить, а это неминуемо приведет тебя к богатству и процветанию. Как и раньше, на выбор предоставляется прохождение кампании либо небольших отдельных миссий с ограничивающими факторами. В Hotel Giant 2 нам придется побыть не только управляющим, но и дизайнером интерьеров – каждая комната создается с нуля и наполняется предметами по твоему усмотрению. Чтобы постояльцы визжали от восторга, придется освоить профессию декоратора – ты сможешь менять цвет стен и пола, подбирать освещение, развешивать картины или расставлять скульптуры. Оперативно отреагировать на жалобы посетителей ты можешь только в случае круглосуточного наблюдения – от такой перспективы придут в полнейший восторг поклонники The Sims. Hotel Giant 2 очень понравится вуайеристам, обучающимся в финансовой академии, но втайне мечтающим стать дизайнерами интерьеров.

ЯГОДКА ОПЯТЬ

Что же все-таки изменилось за шесть лет? Ответ дают выросшие в разы системные требования. Да, Hotel Giant 2 смотрится намного симпатичнее своей старшей сестры – улучшение графики явно пошло проекту на пользу и любоваться результатом своих декораторских решений стало намного приятнее. Подопытные кролики – ой, простите, посетители – тоже заметно похорошели: теперь они не такие угловатые и максимальное приближение не вызывает желания вскрикнуть.

Hotel Giant практически не изменилась – хорошая новость для поклонников, полюбивших гостиничное дело в 2002 году. **PG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★ 4.0
ГРАФИКА	★★★★★ 5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★ 5.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★★ 4.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★★ 4.0

Классический менеджмент заметно похорошел – обещанный уровень детализации смотрится недурно.

Все течет, все меняется – это не про «отельного гиганта». Геймплей архаичен, и за шесть лет, прошедших с выхода первой части, изменения могли бы быть и посерьезнее.

5.0 — **Hotel Giant 2 – графически модернизированный клон своего предшественника.**

Hotel Giant 2 очень понравится вуайеристам, обучающимся в финансовой академии, но втайне мечтающим стать дизайнерами интерьеров.

ИСТОРИЯ КОМПАНИИ

1986 — Основана компания Ubisoft Entertainment.

1991 — Компания как издатель выходит на мировой рынок – охватывает Великобританию, Германию и США.

2003 — Появляется первая игра сериала – CSI: Crime Scene Investigation.

ТЕКСТ: АЛЕКСАНДРА КОСТ

Поиграем в доктора Хауса.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА GAMERANKINGS.COM 5.8

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ «РС ИГР» НЕТ

Именно так должен выглядеть анализ крови с точки зрения ребенка – мы сами сортируем молекулы с помощью пинцета.

CSI: NEW YORK

ВЕРНЕМСЯ НА ДЕСЯТЬ ЛЕТ НАЗАД

ЖАНР ИГРЫ
Adventure
ИЗДАТЕЛЬ
Ubisoft
РАЗРАБОТЧИК
Ubisoft
ПОЙДЕТ
Процессор 1.2GHz, 512Mb RAM, видеокарта с 32Mb
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
csi.us.ubi.com/ny
ПОХОЖЕСТЬ
Все предыдущие CSI

Если разработчики штампуют похожие друг на друга проекты, то игроки пожимают плечами, вздыхают, но остаются поклонниками серии, в душе надеясь на перемены к лучшему. Однако их разочарование беспредельно, когда очередная часть сериала совершает неприличный и совершенно необъяснимый прыжок в прошлое.

ПУТЕШЕСТВИЕ ВО ВРЕМЕНИ

Как и следовало ожидать, место действия перенесено в Нью-Йорк – именно в этом городе происходят события одноименного сериала, по которому и создавалась игра. Теперь у тебя есть возможность вести расследование от лица главных действующих лиц телевизионного прототипа – детективов Мака Тейлора и Стеллы Бонасеры. Эта парочка мужественно позирует на обложке проекта, демонстрируя полицейские значки и хмуря брови – мол, сейчас мы выведем вас на чистую воду. И вот ты уже готовишься созерцать их не слишком качественные трехмерные модели, занятые сбором улик и допросом подозреваемых. Но не тут-то было! Шок наступает при виде вступительного ролика (если можно так назвать эту десятисекундную пародию на заставку сериала). Столь эффектно выглядящие на обложке Мак и Стелла предстают перед нами в виде парализованных зарисовок начинающего художника – CSI: New York стала двумерной. Сразу оговорюсь: против двумерности я ничего не имею, равно как и против мультяшной графики (последний и очень неплохой пример ее использования – недавно вышедшая A Vampyre Story). Но здесь это выглядит ужасно.

ВЫ В КУРСЕ, КАКОЙ СЕЙЧАС ГОД?

Начнем с примитивного разрешения 800x600 – оно неизменно сопровождает каждый игровой проект CSI, и это в XXI веке! Но игра – графический инвалид, и не только в указанном отношении. Действующие лица (а это, надо сказать, плохо скопированные герои сериала, ими же и озвученные) предстают картонными куклами, в беседе даже не открывающими рта. Максимум, на что способны некоторые – это изменить выражение лица при допросе. Кстати, допросы останутся. Равно как и сбор улик (это все активные предметы в локации) и дальнейшее их изучение в лаборатории. Лабораторные исследования, а также все манипуляции с предметами по ходу расследования представляют собой детские мини-игры. К слову сказать, CSI: New York могла бы стать неплохим детским мультяшным детективом, если бы не столь кровожадный сюжет.

В общем, игра не идет ни в какое сравнение с телевизионным сериалом – стыдно в век высоких технологий выпускать столь примитивный по графике и геймплею проект. А ведь сюжет при определенном желании, таланте разработчиков и грамотном продюсировании мог бы породить нечто более сильное по жанру, например неплохую RPG. **PG**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★ 4.0
ГРАФИКА	★★★ 3.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★ 3.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	★★★ 3.0
ИНТЕРФЕЙС	★★★ 3.0

Понравится только очень-очень преданным поклонникам сериала или абсолютно неискушенным игрокам.

Примитивная графика, неинтересные задачки, картонные персонажи, совершенно не удалось передать атмосферу телевизионного сериала.

3.5

По уровню CSI: New York больше всего подходит семилетнему ребенку, хоть рейтинг и утверждает обратное.

Столь эффектно выглядящие на обложке Мак и Стелла предстают перед нами в виде парализованных зарисовок – CSI: New York стала двумерной.

Гид покупателя

Покупай только качественные игры! Рубрика «Гид покупателя» поможет определиться, на что потратить драгоценные рублики. Здесь собрана информация о лучших проектах, вышедших за последний год. Для удобства они разбиты по жанрам, и в каждом выделен абсолютный лидер. Когда та или иная игра «состарится», то бишь отпразднует свой первый день рождения, или сдаст позицию более качественной забаве, ее место займет новинка.

SHOOTER

LEFT 4 DEAD

РАЗРАБОТЧИК: Valve Software
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Акелла
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.l4d.com
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (61)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, Золотой кулер

Уникальный кооперативный зомби-шутер: четверо выживших должны пробиться через орды зомби. Интрига в том, что расположение оружия, аптечек и зомби на уровне изменяется от игры к игре, так что четыре уровня L4D можно проходить до второго пришествия, и каждый раз все будет по-новому.

ЧТО ЕЩЕ?

АНАБИОЗ: СОН РАЗУМА
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (61)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, Золотой кулер

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (61)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

ACTION

DEAD SPACE

РАЗРАБОТЧИК: EA Redwood Shores
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Electronic Arts
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.ea.com/deadspace
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (60)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, Тема номера

Все ужастики, что выйдут после Dead Space, обречены на сравнение с этим восхитительным проектом. Столь цельной и захватывающей игры не было давно. Даже признанные лидеры жанра уходят в тень Dead Space. Так хорошо нас уже долгое время не пугали!

ЧТО ЕЩЕ?

PURE
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11 (59)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, Золотой кулер

BULLY: SCHOLARSHIP EDITION
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (61)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5

SIMULATION

КА-50: ЧЕРНАЯ АКУЛА

РАЗРАБОТЧИК: Eagle Dynamics
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.digitalcombatsimulator.com
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (60)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

Детализированная игра, живущая по реальным правилам, обладающая живой атмосферой, – один из лучших симуляторов года. И дело здесь не в отсутствии конкурентов. Перед нами уже не «игра про вертолеты», а самая настоящая цифровая копия Ка-50.

ЧТО ЕЩЕ?

ХЗ: ЗЕМНОЙ КОНФЛИКТ
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (60)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0

ХРОНИКИ ТАРР: СТРАЖИ ПОГРАНИЧЬЯ
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 05 (53)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.0

STRATEGY

COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3

РАЗРАБОТЧИК: Paradox Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Electronic Arts
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.ea.com/redalert
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (60)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0, Золотой кулер

Советский Союз, Объединенные нации и Империя восходящего солнца делят планету на части. Абсурд и сплошное противоречие под стратегическим соусом – в лучших традициях старой доброй Red Alert.

ЧТО ЕЩЕ?

XIII ВЕК: РУСИЧ
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (60)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR – SOULSTORM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06 (54)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.5, Золотой кулер

ROLE-PLAYING GAME

FALLOUT 3

РАЗРАБОТЧИК: Bethesda Softworks
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1C
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: fallout.bethsoft.com
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11 (59)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, Тема номера

Одна из лучших ролевых игр последнего времени, превосходное пополнение в древнем сериале постапокалиптических RPG. Этой игрой Bethesda Softworks доказывает, что способна делать первоклассные игры и вне цикла The Elder Scrolls. Все на борьбу с супермутантами!

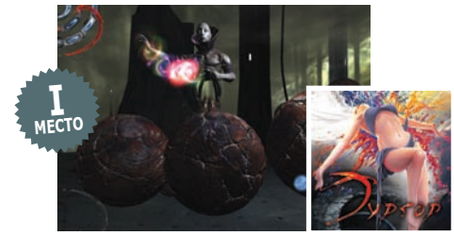
ЧТО ЕЩЕ?

MASS EFFECT
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 07 (55)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5

ВЕДЬМАК. ДОПОЛНЕННОЕ ИЗДАНИЕ
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11 (59)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5

ADVENTURE

ТУРГОР



РАЗРАБОТЧИК: Ice-Pick Lodge
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Новый Диск
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.tension-game.com
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06 (54)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

Авторы неоднозначной «Мор. Утопия» продолжают эксперименты с жанрами и сознанием игрока. Не столько игра в привычном смысле, сколько психоделический трип в поисках самопознания, где любой твой поступок имеет последствия и почти никогда – приятные.

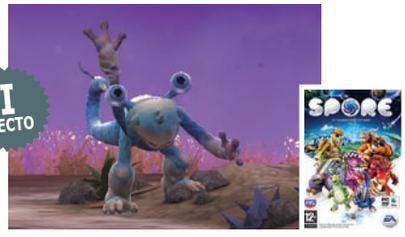
ЧТО ЕЩЕ?

СУБЛЮСТРУМ
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06 (54)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

ТРИ МАЛЕНЬКИЕ БЕЛЫЕ МЫШКИ
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 02 (50)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0

MANAGEMENT/LIFE SIM

SPORE



РАЗРАБОТЧИК: Maxis
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Electronic Arts
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.spore.com
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 10 (58)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, Золотой кулер

Ты приходишь в Spore не для того, чтобы пройти ее, а для того, чтобы хорошо провести время. Если уж мы так хотим повесить на игру ярлык, пусть это будет «симулятор галактики». Делай что хочешь, ты можешь быть уверен в одном: разумная жизнь всегда найдет, чем тебя удивить.

ЧТО ЕЩЕ?

FOOTBALL MANAGER 2008
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (49)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, Золотой кулер

IMPERIUM ROMANUM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 06 (54)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.0

SPORTS

PRO EVOLUTION SOCCER 2009

РАЗРАБОТЧИК: Konami
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Софт Клаб
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: www.pesunites.com
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (60)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.5

Прошло время, когда лидерство японских разработчиков было неоспоримым. EA Canada сократила разрыв до минимума. Pro Evolution Soccer 2009 сильна в одних компонентах, FIFA 09 – в других, но в целом между этими футбольными симуляторами можно поставить знак равенства.

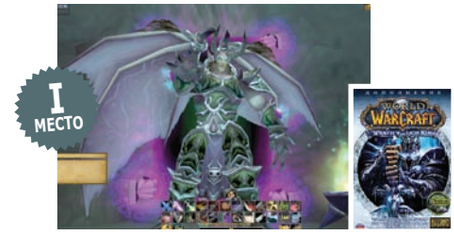
ЧТО ЕЩЕ?

NBA 2K9
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (61)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5

FIFA 09
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11 (59)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.5

MASSIVE MULTIPLAYER ONLINE

WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING



РАЗРАБОТЧИК: Blizzard Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Софт Клаб
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: wow-europe.com
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (61)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, Золотой кулер

Wrath of the Lich King – второе дополнение к культовой многопользовательской ролевой игре World of Warcraft. Присоединяйся к 11 миллионам играющих и покажи Королю-личу кузькину мать.

ЧТО ЕЩЕ?

THE LORD OF THE RINGS ONLINE: MINES OF MORIA
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (61)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, Золотой кулер

WARHAMMER ONLINE: ВРЕМЯ ВОЗМЕЗДИЯ
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (61)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.0, Тема номера

ПОДПИСКА В РЕДАКЦИИ

С 1 НОЯБРЯ ПО 31 ЯНВАРЯ ПРОВОДИТСЯ СПЕЦИАЛЬНАЯ АКЦИЯ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ ЖУРНАЛА

PC ИГРЫ + 2 ДВУСЛОЙНЫХ DVD

ГОДОВАЯ ПОДПИСКА ПО ЦЕНЕ

2300 руб. (НА 15% ДЕШЕВЛЕ ЧЕМ ПРИ ПОКУПКЕ В РОЗНИЦУ)

ЦЕНЫ ДЕЙСТВИТЕЛЬНЫ ДО 31 ЯНВАРЯ 2009 ГОДА

ПЛЮС ПОДАРОК ОДИН ЖУРНАЛ ДРУГОЙ ТЕМАТИКИ

ОФОРМИВ ГОДОВУЮ ПОДПИСКУ В РЕДАКЦИИ, ВЫ МОЖЕТЕ БЕСПЛАТНО ПОЛУЧИТЬ ОДИН СВЕЖИЙ НОМЕР ЛЮБОГО ЖУРНАЛА, ИЗДАВАЕМОГО КОМПАНИЕЙ «ГЕЙМ ЛЭНД»:

ЯНВАРСКИЙ НОМЕР – ПОДПИСАВШИСЬ ДО 30 НОЯБРЯ,
ФЕВРАЛЬСКИЙ НОМЕР – ПОДПИСАВШИСЬ ДО 31 ДЕКАБРЯ,
МАРТОВСКИЙ НОМЕР – ПОДПИСАВШИСЬ ДО 31 ЯНВАРЯ.

DVDXpert

Total DVD

«Страна Игр»

«Хакер»

«IT Спец»

«Мобильные компьютеры»

«Свой бизнес»

«Лучшие Цифровые Камеры»

«Железо»

Maxi Tuning

ONBOARD

Total Football

«Хулиган»

ВПИШИТЕ В КУПОН НАЗВАНИЕ ВЫБРАННОГО ВАМИ ЖУРНАЛА, ЧТОБЫ ЗАКАЗАТЬ ПОДАРОЧНЫЙ НОМЕР.

ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ МОСКВЫ (В ПРЕДЕЛАХ МКАД) ДОСТАВКА МОЖЕТ ОСУЩЕСТВЛЯТЬСЯ БЕСПЛАТНО С КУРЬЕРОМ "ИЗ РУК В РУКИ" В ТЕЧЕНИЕ 3-Х РАБОЧИХ ДНЕЙ С МОМЕНТА ВЫХОДА НОМЕРА НА АДРЕС ОФИСА ИЛИ НА ДОМАШНИЙ АДРЕС.

ВНИМАНИЕ! ВТОРОЕ СПЕЦПРЕДЛОЖЕНИЕ!

ПРИ ПОДПИСКЕ НА КОМПЛЕКТ ЖУРНАЛОВ

PC ИГРЫ + 2 ДВУСЛОЙНЫХ DVD **И** СТРАНА ИГР + 2 ДВУСЛОЙНЫХ DVD

- ОДИН НОМЕР ВСЕГО ЗА 155 РУБЛЕЙ (НА 25% ДЕШЕВЛЕ, ЧЕМ В РОЗНИЦУ)
- ПЛЮС БЕСПЛАТНАЯ ПОДПИСКА НА ЛЮБОЙ ЖУРНАЛ (GAME)LAND НА 1 МЕСЯЦ!

ЗА 6 МЕСЯЦЕВ – 3150 РУБ.
ЗА 12 МЕСЯЦЕВ – 5580 РУБ.

■ ВЫГОДА ■ ГАРАНТИЯ ■ СЕРВИС ■

КАК ОФОРМИТЬ ЗАКАЗ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта **www.glc.ru**.
2. Оплатите подписку через Сбербанк.
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:
   - ↘ по электронной почте **subscribe@glc.ru**;
   - ↘ по факсу **8 (495) 780-88-24**;
   - ↘ по адресу **119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки**.

ВНИМАНИЕ!

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции:
- ↘ в течение 5 рабочих дней после отправки подписных документов в редакцию по факсу или электронной почте;
- ↘ в течение 20 рабочих дней после отправки подписных документов по почтовому адресу редакции.

Рекомендуем использовать факс или электронную почту, в последнем случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы.

Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в январе, то журнал будете получать с марта.

Подписка на журнал «Игры» на 6 месяцев стоит 1300 руб. Подарочные журналы при этом не высылаются.

ПО ВСЕМ ВОПРОСАМ, СВЯЗАННЫМ С ПОДПИСКОЙ, ЗВОНИТЕ ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ **8(495)780-88-29** (ДЛЯ МОСКВИЧЕЙ) И **8(800)200-3-999** (ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ ДРУГИХ РЕГИОНОВ РОССИИ, АБОНЕНТОВ СЕТЕЙ МТС, БИЛАЙН И МЕГАФОН). ВОПРОСЫ О ПОДПИСКЕ МОЖНО ТАКЖЕ НАПРАВЛЯТЬ ПО АДРЕСУ **INFO@GLC.RU** ИЛИ ПРОЯСНИТЬ НА САЙТЕ **WWW.GLC.RU** В РАЗДЕЛЕ «ПОДПИСКА».

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ « »

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с _____ 200 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. _____

☐ Прошу выслать бесплатный номер журнала

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс _____
область/край _____
город _____
улица _____
дом _____ корпус _____
квартира/офис _____
телефон (код) _____
e-mail _____
сумма оплаты _____

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «_____» с _____ 200 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «_____» с _____ 200 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

ТЕКСТ: СЕРГЕЙ ДУМАКОВ

THE X-FILES

ДВЕ СТОРОНЫ

Дорогой читатель!
Сегодня в нашей рубрике удивительное во всем своем многообразии: одна игра с громким именем, многомиллионным бюджетом, невероятной мощи графическим движком и заочной любовью каждого второго жителя планеты и другая – с копеечной картинкой, простым, хотя и невероятно аттрактивным игровым процессом, откровенно смешная, почти никому не известная. Между ними – пропасть, но они кровные сестры: обе яркие, необычные, увлекательные... Но самое главное в том, что обе суть то, за что мы все когда-то всерьез и надолго вообще полюбили компьютерные игры: свобода, полет фантазии, широко распахнутое окно в новый мир. Запуск любой «на минуточку посмотреть» означает гарантированное просиживание перед экраном до вечера, ночи, раннего утра (подчеркнуть по желанию). Потом мы с приятной ломотой в плечах отправимся спать, недоверчиво усмехаясь: «Ну надо же».
При этом у обеих – огромнейший потенциал на ПК, и мы надеемся, что он раскроется в самом ближайшем времени.

Сергей Думаков

YOU'RE IN THE MOVIES!

МОТОР, ХЛОПУШКА

ЖАНР ИГРЫ
Симулятор режиссера
ИЗДАТЕЛЬ
Codemasters
РАЗРАБОТЧИК
Zoë Model
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
1
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.xbox.com/en-US/games/y/yitm
ДАТА ВЫХОДА
17 ноября 2008 года

ТАИНСТВЕННОЕ

Ни для кого не секрет, что Xbox 360 – наиболее близкая к ПК платформа из всех ныне существующих. Близкая и по духу, и технологически. Тем более странно наблюдать за глупыми и смешными «войнами консольщиков и писишников»: все эти разговоры об отсутствии души не вызывают ничего, кроме смеха. Однако же есть странный момент, который заставляет чесать в затылке даже самых продвинутых либералов: на Xbox 360 иногда в качестве эксклюзивов выходят игры, которые гораздо уместнее смотрелись бы на наших с тобой мониторах. Эти игры свежи, интересны, расширяют границы жанров или и вовсе создают новые, но главное – эти игры хоть завтра можно портировать на PC, однако же этого не происходит. Почему? Загадка!

МАМА, Я В ТЕЛЕВИЗОРЕ

You're in the Movies! – одна из таких игр. Для того чтобы играть в нее, необходима специальная xbox-камера: смысл в том, чтобы участвовать в мини-играх, на основе которых программа собирает... самый настоящий фильм с игроком в главной роли. В You're In The Movies! представлены почти все жанры современного киноискусства: мелодрама, фильм-катастрофа, ужастик, научная фантастика, боевик... Каждый разбит на несколько частей, в перерыве между которыми можно перевести дух и оценить качество отснятого материала.

Да, все так: перевести дух – это потому что в лучших современных традициях You're In The Movies! требует от игрока пусть всего на несколько минут, но все же оторваться от дивана и провести несколько активных минут. На самом деле это уже даже и не тренд: из разряда тенденций электронные игры с физическими нагрузками давно стали привычным делом. Давно – но только не для ПК: здесь на ум приходит разве что сериал Guitar Hero, да и то с натяжкой: ну да, лупасим по воображаемым струнам на пластиковой гитаре, только, во-первых, по воображаемым, а во-вторых – все равно задействуем те же две ладони, что и при работе с мышкой/клавиатурой. А казалось бы, какой простор дизайнерской мысли: веб-камера, микрофон, wi-fi-связь – и та же You're In The Movies! заиграла бы удивительными красками.

НЕ СПИЛБЕРГ

А ведь развиваться есть куда. Увы, как это часто бывает, идея игры оказалась стократ лучше воплощения. При всей новизне подхода и радости от появления себя любимого на экране телевизора нельзя не отметить тот удручающий факт, что пока You're In The Movies! больше всего похожа на фрагмент из мультсериала «Симпсоны» – тот самый, где Гомер при помощи фотографии Лизы мастерит двумерный мультик на основе жутких платных шаблонов с прорезями вместо головы. Все прекрасно видно на окрестных скриншотах: анимация в стилистике

Мы, конечно, уже видели это на Wii, но You're In The Movies! не претендует на серьезность, и в этом ее преимущество.

ЧАРТЫ

В США – опять удивительное: мало того что вновь на дно ушел непотопляемый, казалось бы, симулятор американского футбола Madden NFL, так еще из небытия поднялись игры, о существовании которых многие уже успели забыть: чем можно объяснить появление в чартах таких проектов, как Kung Fu Panda, Lego Indiana Jones: The Original Adventures или Sega Superstars Tennis, которым по 30 и даже 40 недель от роду? Впечатляет и успех свежего эпизода Call of Duty – полтора миллиона копий за три недели! Картина с небольшими вариациями повторяется и в Британии, за исключением того, что там на поверхность всплыл мастодонт PGR4, отметивший не так давно 60 недель с момента выхода. И так бывает!

Продажи в США, 23–29 ноября 2008 года

1. **Call of Duty: World at War, Activision**
2. **Gears of War 2, Microsoft**
3. **Left 4 Dead, Electronic Arts**
4. Lego Indiana Jones: The Original Adventures, Electronic Arts
5. Kung Fu Panda, Activision
6. Sega Superstars Tennis, Sega
7. Guitar Hero: World Tour, Activision
8. Fable 2, Microsoft
9. Need For Speed: Undercover, Electronic Arts
10. Fallout 3, Bethesda Softworks

Продажи в Великобритании, 23–29 ноября 2008 года

1. **Call of Duty: World at War, Activision**
2. Need For Speed: Undercover, Electronic Arts
3. **Gears of War 2, Microsoft**
4. Lego Indiana Jones: The Original Adventures, Electronic Arts
5. Kung Fu Panda, Activision
6. Pro Evolution Soccer 2009, Konami
7. Mercenaries 2 , Electronic Arts
8. FIFA 09, Electronic Arts
9. Project Gotham Racing 4, Microsoft
10. Sega Superstars Tennis, Sega

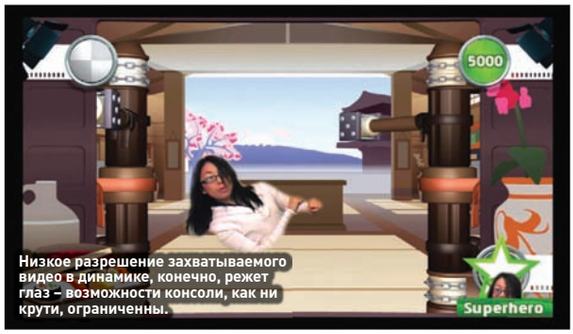
дешевых флеш-клипов, дикая цветовая гамма и грубо вставленный силуэт игрока – о пресловутой графике нового поколения не стоит и заикаться.

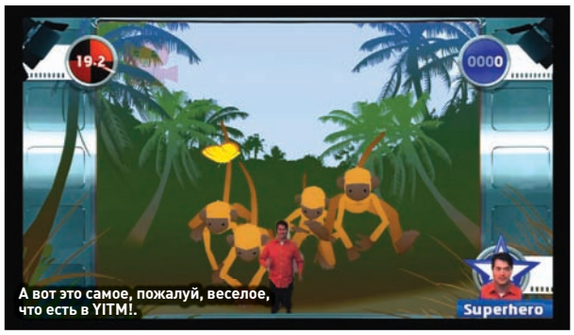
Впрочем, разница поколений, наверное, в данном случае измеряется не количеством полигонов: да, наборы мини-игры скудны и, похоже, собраны в дикой спешке; да, магией целлулоида здесь и не пахнет; да, идея с интерактивным ландшафтом (ты машешь руками – и от этого колышется листва на деревьях) хороша, но до ума так и не доведена… Но все же это очень-очень интересный опыт. С помощью входящей в комплект приставки гарнитуры в игру можно импортировать собственные диалоги, а инструментарий режиссера позволяет из различных кусков склеить свой уникальный фильм (пусть и в стилистике труппы Монти Пайтона) – наверное, никто не будет спорить, что это определенно не то, к чему мы все привыкли.

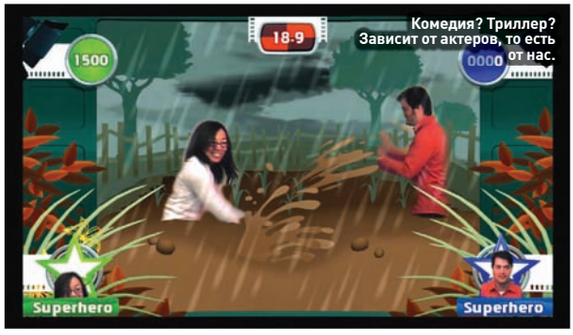
С помощью входящей в комплект приставки гарнитуры в игру можно импортировать собственные диалоги!

FIN

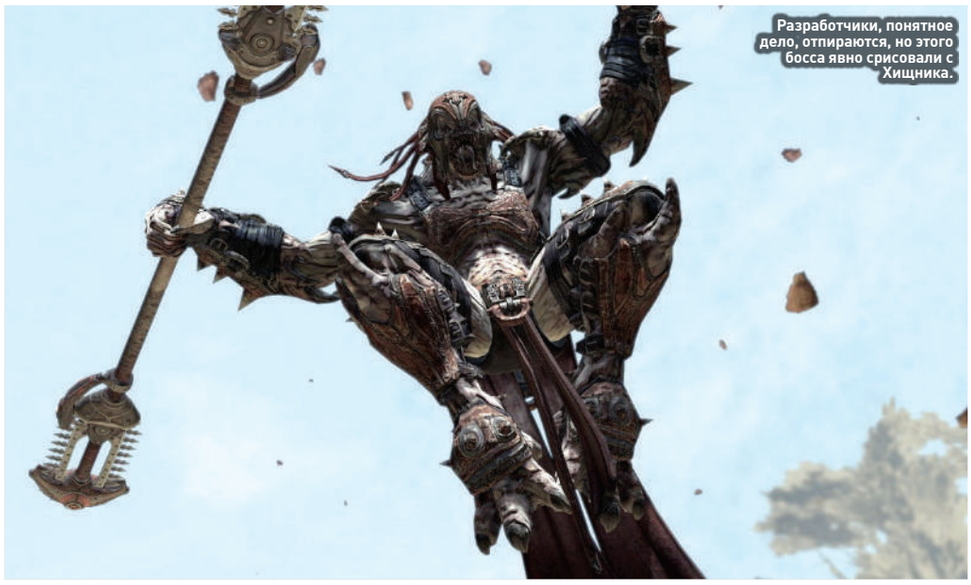
Так что пример You're In The Movies! доказывает, что нет никаких параллельных вселенных: есть хорошие игры – и есть плохие; есть игры, которые двигают индустрию вперед – а есть те, которые изо всех сил стараются вытянуть свою развлекательную составляющую, потому что больше ничего не могут предложить. И те и другие появляются как на PC, так и на консолях – и если со вторыми все ясно без лишних слов, то нет ни одной веской причины пропускать мимо себя первые. Это все равно что принципиально читать книги Азимова и игнорировать Стругацких: глупо, бессмысленно и попросту вредно.

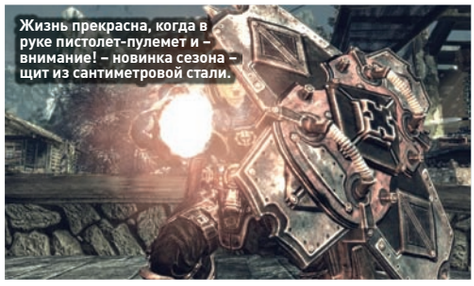


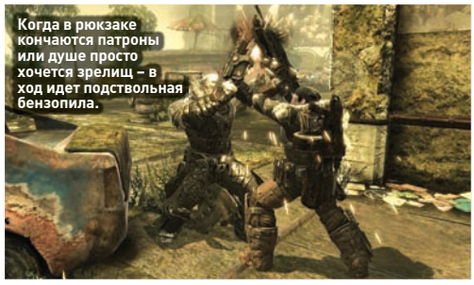




ТЕКСТ: ИЛЛАРИОН ПРАВДОРУБОВ


Разработчики, понятное дело, отпираются, но этого босса явно срисовали с Хищника.


Жизнь прекрасна, когда в руке пистолет-пулемет и – внимание! – новинка сезона – щит из сантиметровой стали.


Когда в рюкзаке кончаются патроны или душе просто хочется зрелищ – в ход идет подствольная бензопила.

ЖАНР ИГРЫ
Action
ИЗДАТЕЛЬ
Microsoft Game Studios
РАЗРАБОТЧИК
Epic Games
ЗНАМЕНИТОСТЬ
Клифф Блезински (Cliff Bleszinski), гейм-дизайнер
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
До 10
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
gearsofwar.xbox.com
ДАТА ВЫХОДА
7 ноября 2008 года

GEARS OF WAR 2

МУЖСКАЯ РАБОТА

За прошедший ноябрь свежая часть брутального экшена Gears of War лихо разлетелась тиражом 3 миллиона экземпляров. Любители статистики уже посчитали, что каждый восьмой владелец Xbox 360 приобрел себе копию игрушки. В ошеломляющих цифрах можно, конечно, обвинить агрессивную рекламу, стадный инстинкт или неуемную харизму Клиффа Блезински (Cliff Bleszinskii), наконец. И все-таки нельзя отрицать одну простую вещь: Gears of War 2 круче оригинала примерно настолько, насколько вторая часть «Терминатора» интереснее первой.

Вторая Gears of War совершенно не похожа на привычные современные сиквелы, сваренные по рецепту «то же самое, только гуще». Ей куда ближе слово «переосмысление». Иначе как еще объяснить то, что слегка тактическая треш-стрелялка без сюжета и смысла неожиданно превратилась в разудалый, драматичный и бесконечно зрелищный аттракцион?

СПИЛБЕРГУ НЕ СНИЛОСЬ

События Gears of War 2 стартуют почти сразу после того, как бывалый вояка Маркус Феникс со товарищи разворошили подземное гнездо локустов. Чудовища и не подумали отступать, вместо этого они мобилизовались, чтобы окончательно подавить очаги людского сопротивления и установить на планете власть своей, надо сказать, весьма стервозной королевы. Сиквел однако не останавливается и на этом, посчитав необходимым добавить и третью сторону конфликта. Оригинальная Gears of War, как ты наверняка помнишь, не могла похвастаться связным и хоть сколько-нибудь интересным повествованием: пяток красивых роликов, беседы ни о чем, плоские герои. Вторая часть исправляет ситуацию, причем с таким упорством, что позавидуют даже отечественные автопроизводители, выпускающие из года в год вместо машин мобильные тазики. Если ролики, так каждые 15 минут, если диалоги – так непременно душераздирающие, пробивающие на слезу. Бесконечный цинизм отчасти сдал позиции и уступил место глубоким осмысленным разговорам. Для пущей важности дизайнеры раскидали по уровням записки, проливающие свет на события, которые остались за кадром. Словом, все четко, основательно, по-мужски.

ТЕ ЖЕ ЯЙЦА, НО НЕ ЯЙЦА

В наши дни наблюдается устойчивая тенденция к упрощению и без того примитивной механики видеоигр. Gears of War 2 не стала исключением. Продолжение похоже на предыдущую часть только внешне. Раньше высунуть голову из укрытия автоматически означало распрощаться с содержимым, теперь же ощущения от перестрелок совершенно другие. Командовать отрядом, как и прежде, нельзя. Коллеги целиком и полностью полагаются на свои кремниевые мозги, что, откровенно говоря, не так уж

Здравствуй, Дедушка Мороз!

Одна обойма, и чудище уйдет башкой в песок по самые щупальца.

ДВА В ОДНОМ

Gears of War 2 – одна из тех игрушек, на которые вполне реально спустить недели, а то и месяцы своей личной жизни. Все благодаря шикарным кооперативной и многопользовательской составляющим.

Одиночную кампанию, как и прежде, можно проходить на пару с другом, причем не только в онлайне. При наличии второго геймпада и телевизора с необъятной диагональю обязательно попробуй побаловаться со сплит-скрином. Главным нововведением кооперативного режима стало веселое испытание «Орда», где пяти бойцам (можно и в одиночку) предлагается до последнего отбивать атаки локустов.

В стандартные режимы отныне могут поиграть не восемь, а десять человек. К тому же к развлечениям, знакомым по первой части, добавилось несколько новых. Самое забавное из них – «Подчинение», где от команд требуется практически за уши притащить на базу отчаянно сопротивляющегося паренька.

и плохо: нам меньше заботы. Беги себе, стреляй, взрывай, благо здоровье напарников может подорвать разве что прямое попадание вакуумной бомбы.

Прятаться за укрытиями на начальных уровнях сложности теперь вообще необязательно, поэтому механика битв в Gears of War 2 мало чем отличается от любого экшена: беги, стреляй, перекатывайся. Поймав грудью несовместимую с жизнью дозу свинца, Маркус не спешит умирать: он терпеливо дожидается медпомощи от напарников.

Отчасти игрушка стала напоминать феерические Call of Duty и Half-Life. В несколько раз увеличилось количество погонь, смен за стационарными пулеметами и поединков с боссами или скорее БОССАМИ – злыми, зубастыми и очень большими. Большими настолько, что некоторых иначе как изнутри не побороть (о'кей: червь – это даже не босс, а целый уровень). Брумаки, риверы? Мелкая шушера!

Новых монстров и усовершенствованных старых хоть отбавляй: кто-то освоил пулемет, кто-то – гранатомет, а кому-то сделали новую прическу. Кстати об оружии. Приз зрительских симпатий, безусловно, получает огнемет: выжигать локустов по параболе весело и здорово.

ШОПЕНЫ И ГАБЭНЫ

Между делом коллектив Epic не мог не подкрутить гайки собственному «моторчику» Unreal 3. Команда Клиффи Би обновила физику, реалистично воссоздала водную гладь и разработала новую технологию освещения. Засилье серо-зеленых оттенков отныне не столь явное. Унылую палитру разнообразили менее угнетающими цветами вроде голубого, коричневого, белого, красного, при этом сохранив прежнюю стилизацию, что не может не радовать поклонников первой части.

Постановка и режиссура Gears of War 2 – тема для отдельной беседы, явно выходящей за рамки журнальных страниц. Достаточно сказать, что во время первой же постановочной стычки игра выстреливает спецэффектами настолько ловко, что вся диаспора Call of Duty стыдливо прячется по окопам.

К работе над саундтреком на этот раз привлекли самого Стива Яблонски (Steve Jablonsky) – автора совершенно атомной музыки к отличному фильму «Трансформеры». И это еще один плюсик в копилку руководства Epic: по одной лишь заглавной мелодии нетрудно понять, что Gears of War 2, как поется в известной песне, сделана из мяса. **PG**

НОВОСТИ

ПОДРОБНОСТИ ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ GTA4

Дружный коллектив Rockstar Games, едва выйдя из планового запоя, приуроченного к выходу долгожданной компьютерной версии Grand Theft Auto 4, наконец поделился с общественностью подробностями первого, эксклюзивного для Xbox 360 дополнения для сами знаете какой игры.

За 20 баксов добавка под названием The Lost and Damned позволит вернуться в знакомый Либерти-Сити и поучаствовать в судьбе совершенно нового героя – отчаянного байкера Джонни Клебитца. Существенно обновится доступный арсенал, автопарк, фонотека, появятся дополнительные мультиплеерные режимы. А вот подробностями сюжета разработчики делиться не спешат.

The Lost and Damned будет распространяться через привычные розничные магазины, но тут есть важный нюанс: в красивой коробочке не будет диска. Вместо этого туда вложат скромную карточку с кодом, позволяющим загрузить все необходимые файлы через интернет-службу Xbox LiVE.

Дополнение должно выйти 17 февраля 2009 года. Правда, зная Rockstar, можешь не удивляться, если эта дата сдвинется этак на пару месяцев.

XBOX 360 СТАЛА ДРУЖЕЛЮБНЕЕ?

В ноябре уберкомпания Microsoft не только продала 25-миллионную Xbox 360, перекрыла LiVE солидной части любителей прошивок и халявных игр из интернета, но и выпустила New Xbox Experience – самое масштабное обновление программной начинки консоли.

На разработку новой оболочки были потрачены колоссальные средства. Поддержка трехмерных аватаров, возможность установки игр на жесткий диск – далеко не полный список того, что отныне научилась делать приставка.

«ВЕДЬМАК» ОСВАИВАЕТ КОНСОЛИ

Лучшая компьютерная RPG прошлого года перебирается в консольные края. Компания CD Projekt RED официально объявила о разработке The Witcher: Rise of the White Wolf эксклюзивно для Sony PlayStation 3 и Xbox 360.

Несмотря на то что оригинальная The Witcher продалась больше чем миллионом копий, игра не принесла создателям золотых гор: львиная доля дисков разошлась по странам Восточной Европы и СНГ по символической цене.

Rise of the White Wolf получит серьезно доработанный движок, в кое-то веки нормальную анимацию и созданную с нуля боевую систему. Разработчики обещают, что схватки с противниками станут в разы динамичнее.

HALO 3: RECON БОЛЬШЕ НЕТ

Bungie, нет, не отменила, а переименовала масштабное дополнение для легендарной Halo 3, о которой мы подробно рассказывали в прошлом номере. Отныне игрушку величают Halo 3: ODST. Мол, такое название лучше передает суть, ведь в распоряжении геймера окажется почти непобедимый солдат спецподразделения ODST, участвующий в операции против коварных ковенантов.

эталон

ЦЕНА
700 руб.

ЖАНР
Real-Time Strategy
РАЗРАБОТЧИК
EA Los Angeles
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
ЛОКАЛИЗАТОР
Софт Клаб
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
URL
www.ea.com/redalert
www.electronicarts.ru/games/13343,PC/

COMMAND & CONQUER: RED ALERT

Command & Conquer: Red Alert 3 для отечественных локализаторов – отличная возможность проявить себя. Не каждый день такие мастодонты игровой индустрии, как Electronic Arts, выпускают блокбастеры, посвященные нашей «непримечательной» отчизне, скромно ютящейся на 1/6 части суши. Red Alert 3 с головы до пят пропитана красной, коммунистической идеологией. А уж ее лучше очевидцев режима, ставшего в начале 90-х историей, не знает никто.

Итак, отчаявшиеся советские руководители отправляются в 20-е годы прошлого века, чтобы навсегда изменить ход истории и водрузить Красное Знамя на Капитолийском холме. Уже по завязке легко понять, что сюжетная линия сдобрена хорошей порцией безумия и сумасбродства. Ролики, снятые «электрониками» с участием голливудских актеров, только подтверждают предположение. Русские строят коварные планы, просчитывают ходы. «Держитесь, Штаты! Мы идем, чтобы смять и уничтожить вашу жалкую страну!» – читается в каждой реплике, жесте и взгляде советских генералов. Американские руководители все кивают в сторону СССР: «Эти русские совсем с катушек съехали, их ждет горячий прием!»

Хитрые японцы делают загадочные лица. «Мы отсиживались долгое время, но теперь выдвигаемся и всем несдобровать», – эта мысль красной нитью пронизывает кампанию за Страну восходящего солнца. Во всех видеовставках звук отлично синхронизирован с изображением. Софтклабовцы не только отменно поработали с таймингом, но и потрудились подобрать для каждого случая самые подходящие слова и выражения.

Реплики юнитов – важная часть любой адаптации стратегии в реальном времени. В этом аспекте многое зависит не только от локализаторов, но и от самих разработчиков: сколько фраз для каждой боевой единицы они заготовят, какие ограничения на их длину наложит локкит. К счастью, с озвучкой юнитов в Red Alert 3 полный порядок – их количество и качество на высоком уровне. Особенно восхитил Дредноут: «Потопим гидру мировой контрреволюции!», «Видел бы нас Владимир Ильич!» – не верится, что такие выражения придумали за океаном. Ну и конечно, не обошлось без юмора. Советская командующая Жанна о самом сильном японском боевом роботе «Владыка Они»: «Что это за штуковина?! Ленин о таком не писал!» К тому же при уменьшении юниты отзываются на клик забавными детскими голосами: с обработкой звука и эффектами тоже все великолепно.

Правда, есть и пара замечаний: например, поверженные генералы, признавая фиаско, говорят так, будто происходящее не война, а азартная игра: «Ну что ж, ты выиграл на этот раз. Но знай – больше ты так легко не отделаешься».

Многие поклонники C&C остались недовольны локализацией Command & Conquer 3: Tiberium Wars, в том числе из-за неважного перевода названий боевых единиц (например, Avatar окрестили Мародером). Спешим заверить, что в Red Alert 3 к этому компоненту подошли более ответственно. Тонкий баланс между буквалистским и творческим переводами соблюден на ура: Peacekeaper стал Миротворцем, Chameleon – Хамелеоном, но Flak Trooper – Бойцом ПВО, а Bullfrog – Голиафом.

Отдельно хочется отметить коллекционное издание: столь богатый набор бонусов встретишь не каждый день. Здесь и DVD с дополнительными материалами (фильмом о создании проекта Raising the Iron Curtain, галереей концепт-арта From Pens to Pixels, эпизодами со съемок, не вошедших в игру, фильмом Women of Red Alert 3, рассказом о будущем сериала Command & Conquer: Red Alert, советами от разработчиков и полным прохождением сложнейшей последней миссии за Советский Союз в Нью-Йорке), и CD с саундтреком, и эксклюзивный ключ для участия в бета-тестировании следующей Command & Conquer, и пять эксклюзивных карт для мультиплеера, и постер «Девушки Command & Conquer: Red Alert 3», и игра Command & Conquer 3: Tiberium Wars для мобильного телефона, которую, правда, загрузить согласно приложенной инструкции так и не удалось.

ЖАНР
Racing

РАЗРАБОТЧИК
Avalon Style Entertainment

ИЗДАТЕЛЬ
1C

ЛОКАЛИЗАТОР
Нет

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один CD

URL
games.1c.ru/pp2_sibirsky/

ПОЛНЫЙ ПРИВОД 2: СИБИРСКИЙ ПРИЗЫВ

Конвейер по производству полноприводных покатушек в Avalon Style Entertainment налажен и исправно работает. «Полный привод: УАЗ 4x4», «Полный привод: УАЗ 4x4. Уральский призыв», «Полный привод 2: Hummer», «Полный привод 2: УАЗ 4x4», «Полный привод 2. Даурский марафон» – и вот теперь «Полный привод 2: Сибирский призыв».

Скорострельность московской студии впечатляет: за год она выбросила на прилавки шесть (!) релизов. Самый первый «Привод» произвел приятное впечатление, но последующие поделки быстро изменили мнение о творчестве Avalon Style.

Однако в «Сибирском призыве» разработчики превзошли сами себя: прежние дополнения еще как-то тянули на addons, последний же релиз скромнее; «Сибирский призыв» – это набор из пяти трасс для триала и трех автомобилей-прототипов. Это все, на что хватило сил и фантазии у авторов на сей раз. Без малого две сотни рублей – и чудо-диск у тебя. В комплекте с трассами и машинами идут все старые полноприводные багги: блеклая, пожухшая от времени графика, первобытная физика (машинки по-прежнему скачут и застревают в безобидных препятствиях, рессоры, словно сделанные из камня, отказываются амортизировать), более чем странная работа лебедки. Список можно продолжать, но стоит ли? От «Сибирского призыва» лучше держаться подальше.

ЖАНР
Racing

РАЗРАБОТЧИК
The Easy Company

ИЗДАТЕЛЬ
Руссобит-М/GFI

ЛОКАЛИЗАТОР
Руссобит-М/GFI

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD

URL
www.russobit-m.ru/catalogue/item/motorm_m4x/

МОТОРМ4Х

Куда больше заслуживает нашего внимания другая, на первый взгляд неприметельная локализация от чешской студии The Easy Company (благодаря сотрудничеству чехов с «Руссобит-М» и GFI игра появилась в России раньше, чем в остальном мире). Тематика «МОТОРМ4Х» та же – по бездорожью на автомобилях. Однако на фоне полноприводных релизов чешский самородок выделяется благодаря незаурядной физической модели и нестандартному подходу к тюнингу.

Наибольшее восхищение вызывает работа независимой подвески: авторы знают цену проделанной работе, а потому не стесняются выпячивать достоинства проекта. Во время особо крутых перевалов камера «падает» на землю, открывая нам чудесный вид на прорисованное днище авто, где в отличие от «Полного привода» исправно работает каждый амортизатор. Практически безупречно рассчитывается распределение веса: как следствие, автомобиль адекватно реагирует на разного рода препятствия – он не скачет на камнях, не отлетает в сторону, как мячик, от незначительных боковых столкновений. Проходить сложные трассы приятно прежде всего с эстетической точки зрения. К тому же иные заезды – настоящий вызов водительским навыкам игрока.

За хорошие результаты на финише, как водится, еще и деньги дают. Однако торопиться вкладывать их в покупку самых дорогих комплектующих не стоит: в «МОТОРМ4Х» доступнее – не значит хуже. Например, слишком оборотистый движок может оказаться помехой в триалах: колеса вместо планомерного прохождения ландшафтных складок будут вскапывать грунт. Тем более здесь есть на что потратить заработанное. Мало того что иной ремонт влетает в копеечку, еще ведь надо заправляться (!) и платить взносы на старте. Слишком сурово? А никто и не говорил, что жизнь любителя оффроуда легка и беззаботна.

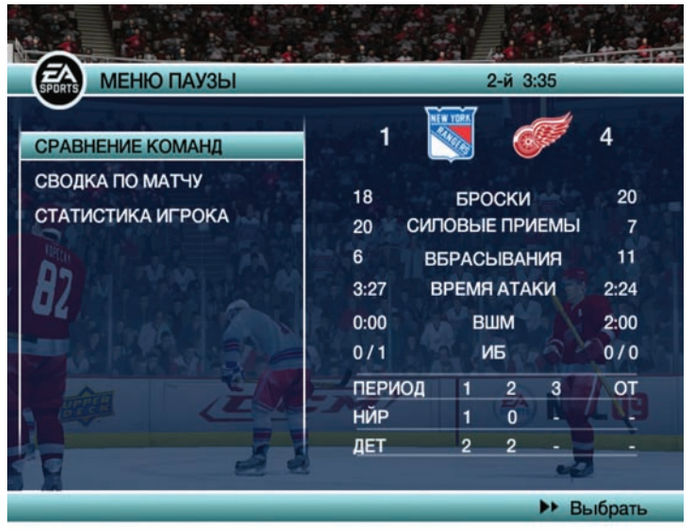
Локализацию соответствующей уровню самой игры не назовешь. «Руссобит-М» и GFI подошли к переводу «МОТОРМ4Х» как к русификации никчемной поделки из разряда «треш». Подтверждением тому служит никудышная озвучка: от реплик «На старт!», «Чекпойнт!», «Неверное направление!» вскоре начинает тошнить. С текстовками получше, но шрифты оставляют гнетущее впечатление.

штамповка

ЦЕНА 700 руб.

ЖАНР Sport
РАЗРАБОТЧИК EA Canada
ИЗДАТЕЛЬ Electronic Arts
ЛОКАЛИЗАТОР Electronic Arts
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Один DVD
URL www.easports.com/nhl09/

NHL 09



Еще недавно о спортивных симуляторах на русском языке мы могли только мечтать. Меж тем FIFA уже не первый сезон выходит с отечественными комментариями в исполнении Василия Уткина и Василия Соловьева (о локализации FIFA 09 читай чуть ниже). Любителям же хоккея до сих пор приходилось довольствоваться текстовой русификацией. Однако в NHL 09 наряду со всеми клубами Суперлиги (КХЛ разработчики не успели включить) появились и российские голоса: комментаторов Александра Ткачева (телеканал «Спорт») и Дмитрия Савина («НТВ-Плюс»), а также легендарного диктора Валентина Федоровича Валентинова, знакомого не одному поколению болельщиков, приходящих смотреть хоккей на арену «Лужников».

Как и в случае с FIFA, реплики получились довольно живыми и эмоциональными, хотя порой и не совсем точно отображающими происходящее на площадке. Однако уже спустя несколько матчей большинство фраз оседают в памяти, а особенно изысканные пассажи так и вовсе начинают выводить из себя – что поделаешь: издержки производства. Правда, порой за гулом трибун и шумом площадки голоса едва слышны, так что первым делом стоит заглянуть в настройки звука.

Текстовая часть локализации удалась чуть хуже. Советы и подсказки переведены слишком буквально, поэтому при чтении громоздких и не очень стройных конструкций тяжело усваивать информацию, в которой фигурирует огромное количество повторов, на лету. Нельзя назвать удачным и перевод некоторых терминов. Например, в типах генеральных менеджеров можно найти «скрягу», а также «мастера своего дела», описание которого едва ли соответствует названию: «Средний генеральный менеджер, знающий свое дело. Не имеет не преимуществ, ни недостатков».

Не секрет, что в любом спортивном симуляторе фигурирует большое количество статистики со всевозможными аббревиатурами и сокращениями. Задача локализаторов заключается в том, чтобы сделать эти самые аббревиатуры и сокращения такими, дабы игроки не строили предположений, а сразу понимали, о чем идет речь. В NHL 09 с этим компонентом не все гладко: что такое «ВШМ» и «Броски %», становится ясно не сразу.

штамповка

ЦЕНА 700 руб.

ЖАНР Sport
РАЗРАБОТЧИК EA Canada
ИЗДАТЕЛЬ Electronic Arts
ЛОКАЛИЗАТОР Electronic Arts
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Один DVD
URL www.fifa09.ea.com
www.electronicarts.ru/games/14510,PC/

FIFA 09

Как и в оригинальной версии, комментарии в русскоязычной FIFA из года в год меняются незначительно: мы уже третий сезон слушаем весельчаков и балагуров Василия Уткина и Василия Соловьева (оба «НТВ-Плюс») – несмотря на то что отработали ребята, безусловно, классно, смена репертуара явно пошла бы игре на пользу.

Все, кому за пару последних сезонов не опостылело играть в «пластмассовый» футбол и довольствоваться графикой позапрошлого поколения, наверняка разучили наизусть стишок Иосифа Бродского, который так любит зачитывать Уткин: «Я бы вплетал свой голос в общий звериный вой там, где нога продолжает начатое головой. Изо всех законов, изданных Хаммурапи, самые главные – пенальти и угловой». Соловьев все шутит про игрока, сделавшего подкат: мол, тот агрессивными действиями сам себя травмировал (чтобы Василий больше не доставал неудачным гэгом, нужно удалить файл slide_tackler_injured из big-архива по адресу FIFA09/data/audio/hdr_rus_big).

Комментаторы по-прежнему в случае фола в нападении на подступах к чужой штрафной говорят, что это был «почти пенальти». Таких багов немало, и почему они не были исправлены, для нас остается загадкой. Несмотря на недостатки локализации, те, кому доселе не доводилось поиграть в FIFA на русском, останутся довольны.

ЦЕНА 900 руб.

ЖАНР Action
РАЗРАБОТЧИК EA Redwood Shores
ИЗДАТЕЛЬ Electronic Arts
ЛОКАЛИЗАТОР Team 57

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Один DVD
URL deadspace.ea.com
www.electronicarts.ru/games/13522,PC/

DEAD SPACE

Игры, для которых атмосфера не пустое слово, особенно зависимы от локализаторов. Стоит переводчикам или актерам допустить пару промахов, и вот уже верить происходящему становится труднее, еще немного фальши – и эффект присутствия куда-то улетучивается. Поэтому хоррор – довольно сложный для адаптации жанр. Поди попробуй отыграть за какую-нибудь истеричку или сказать голосом загнанного в угол, отчаявшегося человека. Dead Space в этом плане – настоящий вызов. К тому же в сценарии творения EA Redwood Shores собрано какое-то немыслимое количество отсылок к фильмам и другим играм, поэтому на переводчиков и редакторов ложилась дополнительная нагрузка. По правде говоря, мы до сих пор ничего не слышали о Team 57, поэтому не знали, какой получится русификация Dead Space. Но результат работы молодой компании превзошел все ожидания.
Инженер Айзек Кларк вместе с командой на космическом ремонтном судне прибывает для исправления неисправности на шахтерском корабле «Исимура», который раскурочил уже не одну планету в поисках полезных ископаемых. Там их ожидает теплый прием: двоих из бригады Айзека съедают некроморфы, еще двое остаются в живых, но оказываются запертыми в одной из частей корабля. Кларк – единственная надежда на спасение.
С первых кадров действие Dead Space захватывает и погружает с головой в атмосферу страха, хаоса и безумия. Ничто не отвлекает от процесса: портативный проектор выводит безупречно переведенные информацию о заданиях, записи дневников, карту корабля. На экранах стационарных дисплеев и систем управления также не найти ни одной ошибки. Не забыли локализаторы и о разнообразных указателях, табло и даже данных о состоянии «Исимуры» на экране загрузки, только настенные граффити остались на английском: впрочем, увидев хотя бы пару художеств, можно понять почему. Озвучка великолепна. Девушка с «Келлиона», захлебываясь собственным страхом, во время сеансов видеосвязи рассказывает о том, что происходит. Мужчина ведет себя чуть сдержаннее, но и он не в силах сохранять спокойствие. Все реплики отлично стилизованы и обработаны нужными эффектами. Складывается ощущение, что русский – родной для Dead Space язык. Лучшей характеристики работе локализаторов не придумаешь.

ЦЕНА 300 руб.

ЖАНР Racing
РАЗРАБОТЧИК Milestone
ИЗДАТЕЛЬ Бука
ЛОКАЛИЗАТОР Бука

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Один DVD
URL www.sbk08.com
buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=432

SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP 08

Еще полтора-два года назад локализации рейсингов оставляли желать лучшего, но сегодня, к счастью, ситуация исправляется. Откровенно халтурные русификации игр этого жанра, конечно, появляются, но заметно реже. В прошлом номере мы оценивали работу «1С» по переводу MotoGP 08, в этом обращаем внимание на «Буку» и Superbike World Championship 08. Так же как игры, разработанные в стенах одной и той же компании, две локализации похожи друг на друга как две капли воды.
Проблемы все те же: текстовки с обилием канцелярских оборотов и повторов, не самые удачные сокращения. Особое «восхищение» вызывают некоторые советы. Вот, например, что говорит нам инженер перед очередной гонкой: «Выбор траектории прост, если в любом заезде вы выбираете точное вождение!» Ценность данного замечания трудно переоценить. Некоторые подсказки настолько нелепо переведены, что на отсутствие знаков препинания обращаешь внимание в последнюю очередь (а они тут пропущены чуть ли не в каждом предложении). Недоумение вызывает оформление и размещение текста. Вот хотя бы шрифт: некоторые буквы излишне крупны, другие, напротив, мелки. Насколько неважно выглядят текстовки, легко понять даже по представленным скриншотам. Впрочем, такие недочеты простительны, но канцелярский и неточный перевод – нет.

РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

ГОТОВИТСЯ К ВЫХОДУ

Название	Российский издатель	Жанр	Дата выхода
Age of Conan: Hyborian Adventures (русская версия)	1С	MMORPG	26 декабря 2008
American McGee's Grimm	Акелла	Action	I квартал 2009
Armed Assault 2	Акелла	FPS	I квартал 2009
Baldur's Gate II: Тени Амна	1С	RPG	26 декабря 2008
Battlestations: Pacific	Новый Диск	Action	I квартал 2009
Codename: Panzers. Холодная война	Новый Диск	Strategy	I квартал 2009
Damnation	Новый Диск	Action	Март 2009
Dark Sector	Новый Диск	Action	Зима 2008
Demigod. Битвы богов	1С	Strategy/RPG	Февраль 2009
Empire: Total War	Софт Клаб	Strategy	I квартал 2009
F.E.A.R. 2: Project Origin	Новый Диск	FPS	I квартал 2009
Field Ops	Акелла	FPS/Strategy	I квартал 2009
Grand Theft Auto 4	1С	Action	Зима 2008
Gray Matter: Призраки подсознания	Акелла	Adventure	I квартал 2009
Hotel Giant 2	Акелла	Strategy	I квартал 2009
Just Cause 2	Новый Диск	Action	Весна 2009
Mage Knight: Апокалипсис	Новый Диск	Action	I квартал 2009
Mata Hari	Акелла	Adventure	I квартал 2009
Memento Mori: Помни о смерти	Акелла	Adventure	I квартал 2009
Mirror's Edge	Софт Клаб	Action	I квартал 2009
Multiwinia: Естественный отбор	Бука	Strategy	I квартал 2009
NARC	Новый Диск	Action	I квартал 2009
Neverwinter Nights 2: Mysteries of Westgate	Акелла	RPG	I квартал 2009
Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir	Акелла	RPG	I квартал 2009
Rise of the Argonauts	Новый Диск	Action/RPG	I квартал 2009
Saints Row 2	Бука	Action	15 января 2009
Shellshock 2: Blood Trails	Новый Диск	FPS	Февраль 2009
Spy Hunter: Некуда бежать	Новый Диск	Action	I квартал 2009
Still Life 2	Акелла	Adventure	I квартал 2009
The Dark Eye – Drakensang	Новый Диск	Action/RPG	I квартал 2009
The Sims 3	Electronic Arts	Simulation	Февраль 2009
Tom Clancy's EndWar	Руссобит-М	Strategy	I квартал 2009
Velvet Assassin	Новый Диск	Action	I квартал 2009
Warhammer 40.000: Dawn of War 2	Бука	Strategy	I квартал 2009
Warhammer Online: Время возмездия	Electronic Arts	MMORPG	I квартал 2009
Wheelman	Новый Диск	Action	I квартал 2009
X3: Земной конфликт	Новый Диск	Simulation	Зима 2008
Zeno Clash	Новый Диск	FPS	I квартал 2009
Гильдия 2. Венеция	Бука	RTS	I квартал 2009
Гоблины 4	1С	Action	Февраль 2009
Перри Родан. Цена бессмертия	Новый Диск	Adventure	Зима 2008
Пираты XXI века	Новый Диск	Action	Январь 2009
Принц Персии	Акелла	Action	Зима 2008
Проект «Аврора»	Новый Диск	Adventure	I квартал 2009
Черное зеркало 2	Акелла	Adventure	I квартал 2009

ТАБЛИЦА РУССКОЯЗЫЧНЫХ РЕЛИЗОВ

ВЫШЛО ЗА ПОСЛЕДНИЙ МЕСЯЦ

Название	Оригинальное название	Издатель	Разработчик
007: Квант милосердия	Quantum of Solace: The Game	Новый Диск	Treyarch/ Nerve Software/Beenox Studios
ACE Online	ACE Online	Innova	Masangsoft
Age of Mythology	Age of Mythology	Новый Диск	Ensemble Studios
Age of Mythology: The Titans	Age of Mythology: The Titans	Новый Диск	Ensemble Studios
EverQuest 2: The Shadow Odyssey	EverQuest 2: The Shadow Odyssey	Akella Online	Sony Online Entertainment
Call of Duty: World at War	Call of Duty: World at War	Новый Диск	Treyarch
Command & Conquer: Red Alert 3	Command & Conquer: Red Alert 3	Electronic Arts	EA Los Angeles
Diabolik: Один против мафии	Diabolik: Original Sin	Акелла	Artematica Entertainment
Left 4 Dead	Left 4 Dead	Акелла	Valve Software
Legendary	Legendary	1С	Spark Unlimited
LEGO Batman: The Videogame	LEGO Batman: The Videogame	Новый Диск	TT Games
Need for Speed: Undercover	Need for Speed: Undercover	Electronic Arts	EA Black Box
Spore: Жуткие и милые – Набор элементов	Spore: Creepy & Cute Parts Pack	Electronic Arts	EA Redwood Shores
The Mark 2: Наследие ацтеков	The Protector	Акелла	Gingerbread Studios
The Settlers: Расцвет империи – Восточные земли	The Settlers: Rise of an Empire – The Eastern Realm	Новый Диск	Blue Byte Software/Funatics Software
The Sims 2: Каталог – Сады и особняки	The Sims 2: Mansion & Garden Stuff	Electronic Arts	EA Redwood Shores
Tomb Raider: Underworld	Tomb Raider: Underworld	ND Games	Crystal Dynamics
Voltage: Супергонки	Voltage	Акелла	IBA Group
Windchaser: Небесный странник	Windchaser	Акелла	Chimera Entertainment
World of Warcraft: Wrath of the Lich King	World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Софт Клаб	Blizzard Entertainment
В тылу врага 2: Лис пустыни	Men of War	1С	Best Way
Звездные нации	Lost Empire: Immortals	1С/Snowball Studios	Pollux Gamelabs
Мадагаскар 2	Madagascar: Escape 2 Africa	1С	Papaya Studio
Саморост 2. Звезданутое приключение	Samorost2	1С/Snowball Studios	Amanita Design
Солдат удачи: Расплата	Soldier of Fortune: Payback	1С	Cauldron
Черная метка	Черная метка	Бука	Orion Games

РЕЙТИНГИ ПРОДАЖ

ПО ДАННЫМ СЕТИ «СОЮЗ»

Номер	Название	Издатель
	DVD-BOX	
1.	Need for Speed: Undercover	Electronic Arts
2.	World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Софт Клаб
3.	Call of Duty: World at War	Новый Диск
4.	The Sims 2: Каталог – Сады и особняки	Electronic Arts
5.	World of Warcraft	Софт Клаб
6.	Command & Conquer: Red Alert 3	Electronic Arts
7.	World of Warcraft: Burning Crusade	Софт Клаб
8.	Spore: Жуткие и милые – Набор элементов	Electronic Arts
9.	FIFA Manager 09	Electronic Arts
10.	Fallout 3	1C
	JEWEL-BOX	
1.	Call of Duty: World at War	Новый Диск
2.	Left 4 Dead	Акелла
3.	Fallout 3	1C
4.	Far Cry 2	Бука
5.	В тылу врага 2: Лис пустыни	1C
6.	Tomb Raider: Underworld	ND Games
7.	Legendary	1C
8.	Мадагаскар 2	1C
9.	007: Квант милосердия	Новый Диск
10.	Мадагаскар. Ребятам о зверятах	1C

САМАЯ ОЖИДАЕМАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ

Mirror's Edge

ЖАНР
Action

РАЗРАБОТЧИК
EA DICE

ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts

ЛОКАЛИЗАТОР
Electronic Arts

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Не объявлено

URL
www.mirrorsedge.com/ls/ru/index.asp

Акробатика Фейт завораживает. Нам не терпится пробежаться по индустриальным ландшафтам города-утопии, где каждый звонок прослушивается и за каждым действием пристально следит полиция. Бег по острию ножа в исполнении очаровательного курьера будущего от EA DICE уже в январе.

Локализатор	Жанр
Новый Диск	Action
Innova	Action
Новый Диск	Real-Time Strategy
Новый Диск	Real-Time Strategy
Akella Online	MMORPG
Новый Диск	First-Person Shooter
Софт Клаб	Real-Time Strategy
Акелла	Adventure
Акелла	First-Person Shooter
1C	First-Person Shooter
Новый Диск	Action
Electronic Arts	Racing
Electronic Arts	Life Sim
Акелла	Action
Новый Диск	Real-Time Strategy
Electronic Arts	Life Sim
Новый Диск	Action
Акелла	Racing
Акелла	Real-Time Strategy
Софт Клаб	MMORPG
нет	Real-Time Strategy
Snowball Studios	Turn-Based Strategy
1C	Action
Snowball Studios	Adventure
1C	First-Person Shooter
нет	First-Person Shooter

РЕЙТИНГ ЛОКАЛИЗАЦИЙ*

1

DEAD SPACE

ЦЕНА	900 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ОЗВУЧКА	Да
ТЕКСТ	Да
ИЗДАТЕЛЬ	Electronic Arts
ЛОКАЛИЗАТОР	Team 57
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ	В этом номере

2

ПЕНУМБРА. ТРИЛОГИЯ

ЦЕНА	400 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ОЗВУЧКА	Да
ТЕКСТ	Да
ИЗДАТЕЛЬ	1C/Snowball Studios
ЛОКАЛИЗАТОР	Snowball Studios
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ	№12(60)

3

COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3

ЦЕНА	700 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ОЗВУЧКА	Да
ТЕКСТ	Да
ИЗДАТЕЛЬ	Electronic Arts
ЛОКАЛИЗАТОР	Софт Клаб
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ	В этом номере

4

КУНГ-ФУ ПАНДА

ЦЕНА	280 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ОЗВУЧКА	Да
ТЕКСТ	Да
ИЗДАТЕЛЬ	1C
ЛОКАЛИЗАТОР	1C
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ	№9(57)

5

НИКОПОЛ. БЕССМЕРТНЫЕ

ЦЕНА	300 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ОЗВУЧКА	Да
ТЕКСТ	Да
ИЗДАТЕЛЬ	ND Games
ЛОКАЛИЗАТОР	Новый Диск
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ	№10(58)

6

ВАЛЛ-И

ЦЕНА	280 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ОЗВУЧКА	Да
ТЕКСТ	Да
ИЗДАТЕЛЬ	1C
ЛОКАЛИЗАТОР	Snowball Interactive
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ	№9(57)

7

FIM SPEEDWAY GRAND PRIX 3

ЦЕНА	250 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ОЗВУЧКА	Да
ТЕКСТ	Да
ИЗДАТЕЛЬ	1C
ЛОКАЛИЗАТОР	1C
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ	№12(60)

8

OVERLORD: RAISING HELL

ЦЕНА	240 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ОЗВУЧКА	Да
ТЕКСТ	Да
ИЗДАТЕЛЬ	Бука
ЛОКАЛИЗАТОР	Бука
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ	№12(60)

9

PURE

ЦЕНА	400 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ОЗВУЧКА	Да
ТЕКСТ	Да
ИЗДАТЕЛЬ	Новый Диск
ЛОКАЛИЗАТОР	Новый Диск
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ	№11(59)

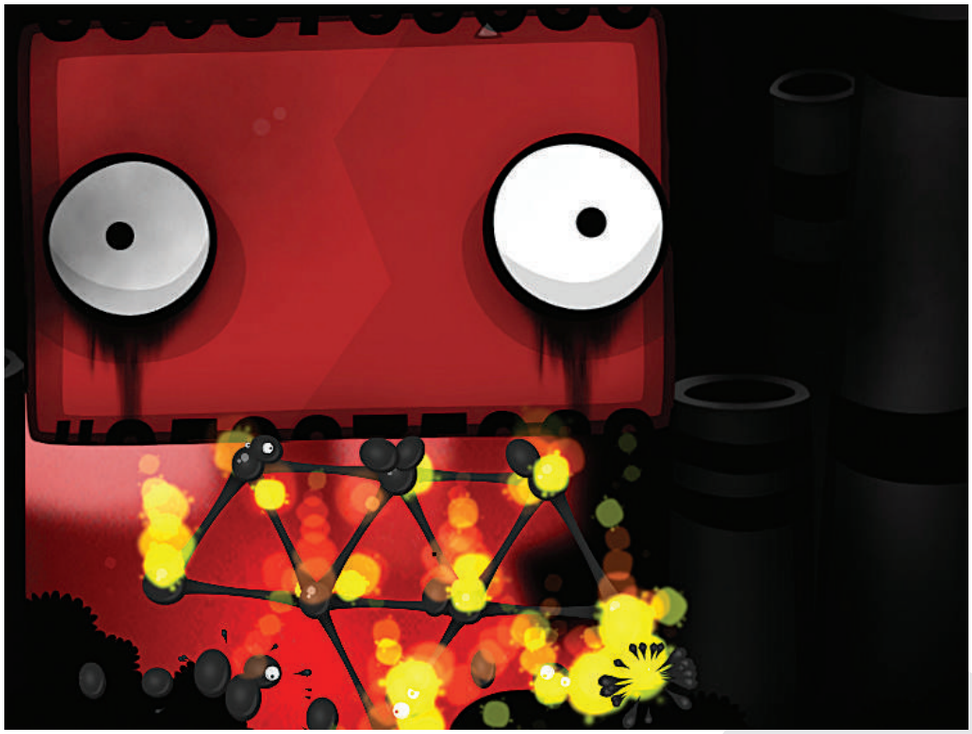
10

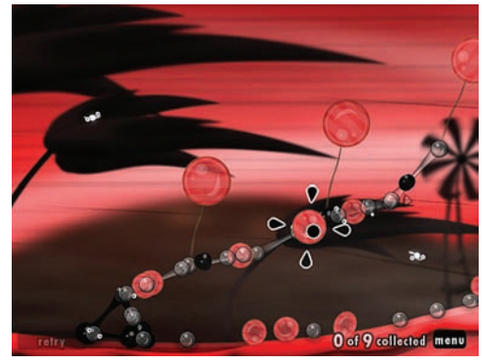
ОСТРОВ СОКРОВИЩ. В ПОИСКАХ ПИРАТСКОГО КЛАДА

ЦЕНА	400 руб.
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ОЗВУЧКА	Да
ТЕКСТ	Да
ИЗДАТЕЛЬ	Акелла
ЛОКАЛИЗАТОР	Акелла
ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИИ	№11(59)

* По версии «РС ИГР» на основе пяти последних номеров.

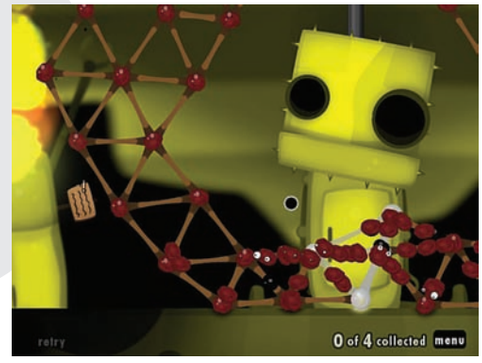
ТЕКСТ: КИРИЛЛ ПЕРЕВОЗЧИКОВ





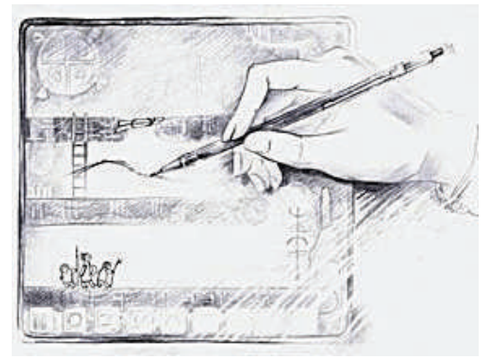
World of Goo

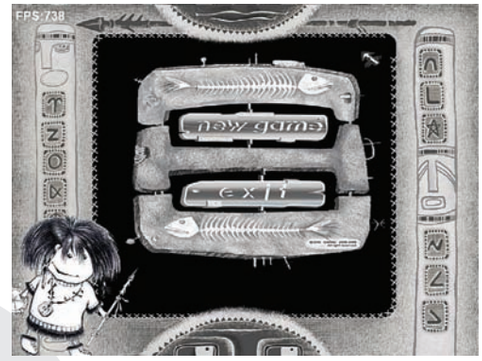
01



Разработчики World of Goo – Кайл Гейблер (Kyle Gabler) и Рон Кармел (Ron Carmel) считают своим офисом любой кафетерий Лос-Анджелеса, где есть бесплатный Wi-Fi. О себе же они скромно говорят: «We are an unstoppable force on the front lines of the indie revolution» («Мы – неукротимая сила на передовой инди-революции»), и, похоже, у них есть на это серьезные основания. Несколько лет назад на сайте проекта Expiremental Gameplay, которым в то время занимался Кайл, появилась гипнотического эффекта флеш-игра Tower of Goo. В ней предлагалось построить максимально высокую башню из странных глазастых и липких шариков, которые ползали по каркасу, так и норовя опрокинуть неустойчивую конструкцию. Тогда все ограничилось таблицей рекордов, что не помешало Кайлу собрать тысячи отзывов в духе «Awesome game!!! Me and my friend kamikaze can't stop!!!» («Прекрасная игра. Мы с моим долбанутым другом в восхищении» (реальная цитата с expirementalgameplay.com)), а самой игре стать почти культовым офисным таймкиллером, на пару недель сдвинув с позиций лидера вечно живую Yeti Sports. Так было положено начало World of Goo – главной, наверное, инди-игре этого года.

Выглядит это все как творение не совсем здорового импрессиониста, которого попросили перерисовать, скажем, жизнерадостный LocoRoco в совершенно уникальной манере: здесь есть гигантские квадратные мальчики со взглядом, полным безысходности, плюшевые девочки с черными кровоподтеками и тонны живых шариков смолы с глазами, эмоциями и чувством коллективного бессознательного. Все это безумно великолепное арт-оформление создано с одной целью – провести как можно больше шариков в специальную трубу, дотянувшись до нее той самой липкой башней. С каждым уровнем задача усложняется: появляются новые отвлекающие факторы, у клейких комочков меняются цвет и свойства, а когда нам вдруг кажется, что мы все знаем о нервно-медитативном искусстве строения сложнейших геометрических конструкций, игра включает физически корректный ветер и мы с матами и слезами смотрим, как наша башня печально падает вниз. Спустя пару минут, впрочем, все встает на свои места – игра никогда не позволяет себе быть как непроходимо сложной, так и непростительно легкой. Кажется, это называется «идеальный баланс». Заканчивается эта грустная сказка совершенно гениальной онлайн-составляющей, в которой шарики, собранные сверх нормы, задействованы в строении самой высокой башни в интернете. Игра соединяется с сервером и снисходительно сообщает нам, что наша конструкция занимает жалкое 500-тысячное место, а рядом появляются облака, символизирующие высшие точки башен ближайших конкурентов. Сердцем понимаешь, что с этим нужно срочно что-то делать, и, скрипя зубами, принимаешься повторно проходить знакомые уровни, чтобы уберечь как можно больше милых глазастых комочков. Они ведь не виноваты, что девять из десяти игроков скачали World of Goo из торрентов (игра принципиально лишена какой-либо защиты от копирования). Разработчикам остается только усмехаться и разводить руками. Ну или пытаться продавать версии для Nintendo Wii и Mac, чтобы хоть как-то отбить былые затраты на – нет, не производство – подготовку к той самой инди-революции. А она, если еще кто не понял, уже началась.





Magic Worlds

02

В России настоящих инди-разработчиков сегодня очень сложно отличить от производителей «казуалок» и «шароварок» – грань вообще очень размытая и не всегда понятная. Исключения, конечно, случаются: недавний международный конкурс Intel Game Demo 2008 познакомил нас с командой Artic Games, победившей в номинации «Лучшая игра для мобильных ПК». От обычных shareware-проектов их Magic Worlds отличает одна разительная деталь: вся графика в игре нарисована вручную – тушью на бумаге, а сама игра выглядит, мягко говоря, необычно. Вот что рассказали нам разработчики проекта – Дмитрий Добряк, Артем Шабаршин и Дмитрий Замуруев.

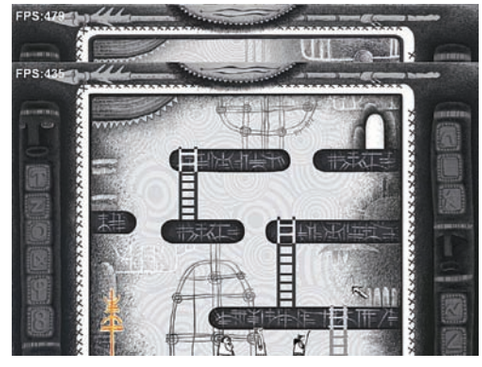
Про IGD2008: Мы зарегистрировались на конкурсе 1 апреля, на первом этапе нужно было представить готовый дизайн-документ, проработать идею и снять несколько скриншотов, а 15 августа уже должна быть готова техническая демоверсия. Пришлось брать отпуск на основной работе, делать все в страшной спешке. Уже в день отправки проекта – вот уже собираем дистрибутив – находились новые ошибки, приходилось все переделывать. Конечно, многие идеи не успели реализовать. О победе нам сообщили довольно поздно, и на церемонию награждения в Остине мы не успели из-за проблем с оформлением виз. Американцы в этом смысле были в более выигрышном положении – смогли приехать и пообщаться с посетителями выставки, среди которых были и издатели. Ну ничего, в марте GDC 2009 в Сан-Франциско – там обязательно будем.

О сюжете игры: Тут у нас серьезная мифология. Итак, на берегу тысячелетнего озера жил народ манайцы. Много лет мудрецы-шаманы, прозванные шамагами, искали способ зажечь древнее сердце своей страны. И ведь нашли! Но в один прекрасный день на них напали чужеземцы, погасили и забрали сердце и разбросали шамагов по разным мирам. Тут и появляются наши три главных героя-ученика, которым предстоит найти шамагов, узнать у них тайны древних заклинаний и вернуть погасшее сердце на родину.

О геймплее: Игрок рисует символы-заклинания. Они распознаются, и происходит определенная реакция. Например, дуга, нарисованная над пропастью, распознается как заклинание моста, и соответственно сверху на пропасть упадет мост, позволив персонажам пройти. На каждом уровне добавляются новые препятствия и бонусы, возрастает сложность. В космических уровнях будем экспериментировать с гравитацией.

О графике: Идея была создать игру в черно-белом стиле с отдельными яркими элементами. За основу взяли идею севера с его суровостью, законами, орнаментами, бытом и его красотой. Вдохновение мы черпали на Северном Урале: ходили в походы, видели настоящие древние мансийские нарты, северных оленей, представителей манси. В графике используются настоящие, реально существующие орнаменты, все это и применяется в нашей игре. Копье, бубен, элементы одежды, ленточка в волосах персонажа – все опирается на историческую достоверность. Вся графика изначально создавалась тушью на бумаге, а уже потом переводилась в электронный вид.

Про будущее: Хотим довести игру до релиза. Открыть полноценную студию. Стать профессионалами. Движок мы писали аж с 2002 года. Конечно, все это делается в свободное от работы время, поэтому все так медленно. Видимо, это главная беда независимых разработчиков. PG



ПРОФАЙЛ АВТОРА:

Максим Михеенко (в переводе с древнекитайского – «постигающий искусство компьютерной кисти») работает над отечественными и зарубежными проектами в качестве художника по текстурам и окружению. Вместе с Фредом Хулквистом (Fredrik Hultqvist), идеологом и автором Dominance War, принимал участие в продвижении и разработке Dominance War III. В данный момент свои усилия направляет на то, чтобы сделать MAGIC Next-Gen и Dominance War IV такими, какими хотели бы их видеть художники во всем мире. Обожает любимую девушку, панд, море и все, что связано с потертыми заржавевшими текстурами. Очень ждет выхода игры Damnation.

Мудрость гласит:

Глаза боятся, а руки делают. Каждый из нас, получив невыполнимое на первый взгляд задание, страшно боится, что не сделает, но потом, когда засучит рукава и приступит к работе, вдруг понимает, что все не так уж и сложно.

МАСТЕР ЛОУ ПОЛИ

ТЕКСТ: МАКСИМ МИХЕЕНКО

СВИТОК ЧЕТВЕРТЫЙ

Мы возвращаемся в свой обычный рабочий ритм, и в сегодняшнем выпуске тебя ожидает много интересных материалов. В первую очередь это подробный рассказ от разработчиков SkyFallen Entertainment о том, как создавался next-gen-бестиарий для их проекта «Магия крови 2». Воронежцы эксклюзивно для «РС ИГР» написали making of и предоставили подборку скриншотов из игры.

Далее ты найдешь материал о том, как устроиться на работу в студию мечты – Blizzard. К следующему номеру уже варится на костре необычный материал от главного гоблинозаводчика нашего времени Пьера Гилода (Pierre Gilhodes) по поводу Gobliiins 4, а Павел Липнягов шлифует статью, посвященную созданию sci-fi-амуниции для ALIENS: Colonial Marines. Мы также подведем итоги конкурса настольной магии CGTalk.ru` MAGIC Next-Gen 2008 и поговорим о главном оружии компьютерного художника – планшете.

СНЕЖНЫЙ РАЙ:
УСТРАИВАЕМСЯ В BLIZZARD НА ФУЛ-ТАЙМ

Порой кажется, что во всем известной Blizzard Entertainment хочет работать абсолютно все прогрессивное человечество. Надо отдать должное художникам, гейм-дизайнерам и пиарщикам легендарной компании – они получают свои кровные не зря, успешно создавая в глазах общественности образ «рая на земле». И рай этот с каждым днем становится все желаннее – в рамках «ИгроМира» на стенде Blizzard, приехавшей в Россию впервые, толпы школьников, студентов и, к слову сказать, вполне взрослых мужчин среднего возраста кропотливо заполняли анкеты на английском под громкий слоган: Blizzard Hiring! А чуть позже на онлайновом портале компьютерной графики для профессионалов и энтузиастов CGTalk.ru был проведен опрос на тему «В какой студии из ныне существующих хотел бы ты работать?». Среди десятка вариантов ответов одним из самых популярных, помимо утопичного и безоблачного фриланса на Гавайях с музами-смуглянками и коктейлями для придания творческих сил (эх, ребята, такого, к сожалению, не бывает, вспомните наш ноябрьский номер «Мастера». – *Прим. автора*), оказалось трудоустройство в ту самую калифорнийскую контору. Неожиданно высокий результат, при том что желающих работать в не менее обласканных прессой Pixar, Epic Games или Bioware в разы меньше.

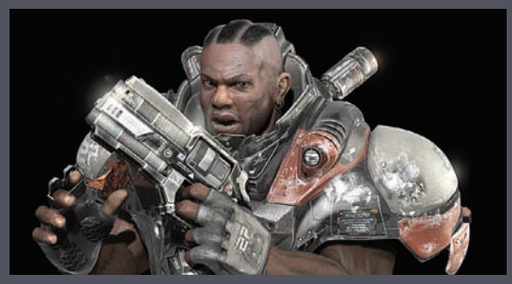
ВНУТРИ РАЯ

На самом деле, конечно же, как бы всем нам ни хотелось, Blizzard не является раем на земле в привычном и желаемом представлении художников и гейм-дизайнеров. Практически все, кто проголосовал в онлайн-опросе или выстроился в очередь за работой в Blizzard, уже вольно или невольно сотворили себе кумира – приняли желаемое за действительное, вознесли его до поднебесья, а все, что не знали (а не знали очень многое, потому что, несмотря на тысячи интервью и пресс-показы, Blizzard все же довольно закрытая компания), домыслили и, разумеется, в самую лучшую сторону. Blizzard-вожделенная и Blizzard-реальная – две большие разницы. В первой сотрудники студии работают на золотых компьютерах, сутки напролет рубятся в последнюю версию World of Warcraft, с них никто не требует строгого соблюдения дедлайна, а гениальные игрушки и божественной красоты арт рождаются легко и воздушно, в мгновение ока. Во втором случае люди работают с утра и порой до поздней ночи, а свободная минутка уходит разве что на сон. В Blizzard-вожделенную простому смертному, конечно же, не попасть. В Blizzard-реальную при недюжинном упорстве, трудолюбии и огромном желании попасть может каждый.

BLIZZARD: WANTED

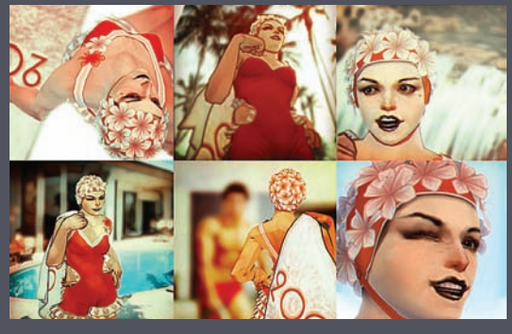
Мы составили краткий список людей, так или иначе попавших в Blizzard в последние несколько лет из других стран. Каждый из них не сын миллиардера, все начинали по сути в одних и тех же условиях, а свою творческую состоятельность доказали тем, что делали свою работу предельно качественно и... гениально.

Фаусто де Мартини (Fausto de Martini) – талантливый бразильский 3D-художник, поразивший многих своими потрясающими по проработке персонажами в те времена, когда Zbrush еще только начала развиваться. В настоящее время работает старшим моделлером в департаменте видеороликов Blizzard Entertainment. Обожает свою работу. Его вклад ты мог видеть в потрясающем вступительном ролике к StarCraft 2 – там Фаусто отвечал за создание космической брони пехотинца.



На заре карьеры, когда о нем знали лишь в Бразилии, разместил на международном портале компьютерной графики CGTalk.com невероятно детализированного космического морпеха, навеянного дизайном StarCraft. Там же, в теме форума, написал, что очень любит Blizzard и хочет работать именно в этой компании – результат не заставил себя долго ждать, и очень скоро с Фаусто связались продюсеры «Метелицы». Несколько месяцев переговоров и обсуждений – и Фаусто сменил статус профайла с солнечного Рио-де-Жанейро на Ирвин, Калифорния.

Пьер Оберсон (Pior Oberson) – изысканный французский художник и иллюстратор, выделяющийся ярким фирменным стилем. Активно работал в игровой индустрии в качестве фрилансера, пока не переехал в Штаты по приглашению Blizzard.



Принял участие в конкурсе Blizzard Art Contest, создав и затекстурив игрового персонажа Cow Killer, посвященного тому самому секретному уровню из Diablo 2. Грамотный и свежий текстуринг, а также интересный дизайн привлекли внимание арт-директора Blizzard, и теперь кисти Пьера украшают уровни Diablo 3.

ОЛИМПИЙСКИЕ ИГРЫ В ТВОЕМ ДОМЕ

Участие в конкурсе уровня Dominance War (Правильный писал о нем весной этого года) – отличный шанс, который может вывести тебя из неизвестности на галактическую орбиту, не забывай об этом! Среди спонсоров DW числятся такие гранды, как Blizzard, Infinity Ward, Saber, а профессиональная судейская коллегия состоит из арт-директоров крупнейших студий мира. И все они будут смотреть и оценивать каждую работу конкурсанта, выбирая лучших из лучших для последующего более близкого общения с возможностью трудоустройства. Помни об этом! Следующий Dominance War начнется в феврале 2009 года на www.dominancewar.com. Российскую сборную представляет портал компьютерной графики CGTalk.ru, а «РС ИГРЫ» являются информационным партнером конкурса, и на страницах «Мастера» мы подробно будем рассказывать о соревновании.

ВЫСОКАЯ ЦЕЛЬ

Основной успех Blizzard держится на двух китах, об этом неуклонно говорят на всех пресс-конференциях ведущие сотрудники компании. Любовь к играм плюс невероятная планка внутреннего качества – это и дает тот самый фирменный Blizzard-стиль во всем, начиная с роскошных видеозаставок и заканчивая феерическими анонсами StarCraft 2 или Diablo 3. Таким образом, будь ты самым гениальным трехмерным художником, но, если ты разлюбил компьютерные и видеоигры или (быть того не может) не знаешь ни одной игры этой компании, в студию попасть практически нереально, да и в таком случае резонным будет вопрос: зачем тебе оно? Blizzard интересует развитие своих собственных успешных сериалов – в первую очередь, конечно же, Warcraft, Diablo и StarCraft, и претендент на должность сотрудника компании должен если не знать все перипетии сюжетной линии орды и альянса, то по крайней мере понимать основные акценты игровых вселенных и представлять, как можно их улучшить.

Также вопреки политике многих американских компаний, которым проще вырастить талант у себя в офисе, нежели привезти его из-за границы, Blizzard регулярно приглашает к себе лучших специалистов со всего мира, помогая им с оформлением документов и снабжая всем необходимым для переезда в Штаты и обустройства. Хотя в настоящее время в команде Blizzard нет русских (имеется в виду сама студия разработки. В парижском филиале компании, в отделе локализации работает несколько наших граждан, переводящих WoW на великий и могучий), очень скоро это может измениться – в компании уже работают бразильцы, французы, китайцы и т.д., а в приватных беседах менеджер по персоналу (human resource manager) студии вовсю ратует за приглашение первоклассных русских специалистов к ним в штат.

Признаюсь, я сам начал отправлять резюме в Blizzard ровно шесть лет назад, как только стал работать в коммерческом геймдеве. Еще с поступления в университет, и так исправно по одному письму в год, каждый раз прилагая обновленное портфолио, отполированное резюме, не меняя лишь адрес отправителя. Ничего не ожидая и ни на что не надеясь (верил в ту самую Blizzard-вожделенную и оттого недоступную простому ульяновскому студенту, то есть мне). Знаешь, просто было приятно отправлять почту, указывая дрожащими руками в графе «Кому» resumes@blizzard.com, – нечто подобное испытывают люди на улицах, провожая взглядом свежий Bentley или Lamborghini, мысленно представляя себя за рулем. Разумеется, никто мне тогда не ответил. Позднее, в момент задумки данного материала, я снова решил написать в Blizzard, пройдя все этапы с начала до конца вместе с читателем, но на сей раз не грезя о «фантастическом пришествии с небес в виде их ответа», а проанализировав саму возможность, прочитав все инструкции и рекомендации на официальном сайте (а там очень много полезного!) и поставив четкую цель – попасть в студию своей мечты! Именно этим опытом я и хочу с тобой поделиться.

РАЗ-ДВА-ТРИ

Итак, давай подумаем. Ты любишь игры, тебе интересно развитие сериалов Diablo, Warcraft и StarCraft и в глубине души ты мечтаешь о том, чтобы создать самому дизайн зилота для неминуемой в будущем StarCraft 3? И ради этого ты готов отказаться от множества соблазнов и работать по 18 часов в сутки в течение нескольких лет? Точно? Что ж, отлично, в таком случае ты уже почти там. Остальное – дело техники.

ВЫБЕРИ ТО, ЧТО ТЕБЕ БЛИЖЕ ВСЕГО

Спектр применения компьютерной графики чрезвычайно обширен – это и 2D, и 3D-арт, моделирование, текстурирование, настройка освещения, анимация и т.д. и т.п. Достичь максимальных высот во всем сразу не получится – необходимо сфокусироваться на чем-то одном. Тебя заводит создание трехмерных персонажей для fantasy-игр? Отлично, значит, нужно сфокусироваться на этом направлении. Но для начала рекомендую попробовать все помаленьку, выбрав в конце концов именно то, что тебе по душе.

ВЫРАБОТАЙ СВОЙ СОБСТВЕННЫЙ СТИЛЬ

Средней руки профессионалов-ремесленников сейчас достаточно много в индустрии, но кому нужны однотипные рыцари в сияющих доспехах, мужеподобные амазонки и прочие клише современных игр? С этим могут справиться и добросовестные китайцы на аутсорсе, и приглашать такого художника в студию за тридевять земель нет никакого смысла. Именно поэтому так ценятся настоящие новаторы, творцы и изобретатели – те, кто даже обычную бочку могут сделать так, как никто раньше не додумался бы. Именно они нужны студиям всего мира, и именно ради них оформляются юридические визы в другие государства. Упор на самое высокое качество и свое собственное видение. Не нужно слепо копировать чей-то успешный стиль – будь это Анри или Паркин, необходимо выработать свой собственный, да так, чтобы при одном взгляде на работу можно было твердо сказать: это не чья-то работа, а твоя.

СОБЕРИ ПОРТФОЛИО

Для профессионального диктора абсолютно неважен его внешний вид, имеет значение лишь качество его голоса, для менеджера необходима престижность бизнес-школы MBA, а за игрового художника все скажут его работы. Составить грамотное и качественное портфолио – задача, пожалуй, самая насущная. Игровая индустрия, к счастью, не является слишком консервативной в отличие, к примеру, от финансовой, и отсутствие диплома академии искусств можно компенсировать убойным портфолио. Не забывай показывать свои работы друзьям, коллегам по цеху – уметь воспринимать критику и слушать (слышать!) советы крайне важно. И помни, самое главное – это качество: лучше иметь в своем портфолио пять отличнейших работ, нежели 20 средненьких. Смело удаляй все ненужное, оставляй лишь то, за что тебе действительно не будет стыдно.

ПРОЯВИ СЕБЯ НА ЧУЖОМ ПОЛЕ

Ты собрал в портфолио самые наглядные доказательства своих умений? Это здорово, но, как невозможно сказать, насколько хорошо будет сидеть на тебе понравившийся пиджак, снятый с манекена, так и крайне трудно по одному портфолио определить, насколько хорошо ты справишься с работой в студии над конкретным игровым проектом.
Именно поэтому я рекомендую (со слов арт-директора Blizzard) идти на абордаж и представить, что ты уже работаешь в желаемой игровой компании над… скажем, Diablo 4. Поразмысли, каким именно ты сделал бы главного героя (конечно же, супер-пупер-крутым, круче, чем все, что было раньше, но – каким именно? В подробностях, вплоть до цвета его ботинок), и начни работать. Создав несколько таких работ в тему, ты серьезно увеличишь свои шансы на успех (посмотри врезку про людей, уже попавших в компанию).

МЫ – КОМАНДА!

Чего действительно не отнимешь у Blizzard, так это того, что внутри компании очень крепкий дружеский дух. Несмотря на то что студия уже давно выросла из небольшой команды друзей и соратников, в ней и поныне нет никакого корпоративного духа, свойственного крупным компаниям. Наоборот, ведущие сотрудники на равных работают с новичками, каждый может предложить абсолютно любую идею по игре – и будет выслушан. Ну а какой там классный спортзал!

Одним словом, в компании создано все, чтобы тебе не приходилось ни о чем думать, кроме как о своей работе. Которая даже не работа, а скорее твоя жизнь. Справедливости ради замечу, что такой подход практикуют все ведущие студии мира, начиная с Bioware и Epic Games и заканчивая горячими финнами в Remedy.

СТРОГО ОФИЦИАЛЬНО

Чтобы не быть голословными, мы приводим краткие, но емкие вырезки из официальных требований компании Blizzard к претендентам на трудоустройство в команду Diablo 3 и в департамент видеороликов.

Старший трехмерный художник по окружению (Senior 3D Environment Artist) – Diablo 3

Задача: создавать трехмерные модели и текстуры для архитектуры и объектов окружающей среды (природа, всевозможные здания, предметы на уровнях и т.д.).

Требования:
- опыт работы в игровой индустрии в течение 3–5 лет – моделирование и текстурирование объектов окружающей среды с помощью Maya и Photoshop (или эквивалентных программ);
- опыт совместной деятельности с арт-директором в выработке уникального и цельного художественного стиля игры;
- умение эффективно взаимодействовать с гейм-дизайнерами и программистами;
- отличное художественное видение, игры света и тени и детальнейшая проработка текстур;
- великолепное понимание трехмерных форм, структуры и важности силуэта для создания качественной низкополигональной геометрии объектов;
- высокая мотивация, хорошие навыки коммуникации и отличное взаимодействие с коллегами по команде (great team-player attitude);
- любовь к играм и их созданию.

Рекомендации:
- выпущенные проекты уровня AAA для PC и/или игровых консолей в должности старшего художника по окружению;
- качественное академическое образование по традиционному искусству.

Наше слово: требования написаны конкретно и по делу – в первую очередь на данной должности тебе необходимо будет создавать графику, четко следуя выработанному стилю игры, поэтому ты должен знать об этом все. Плюс не замыкаться в себе и делать необходимое для команды.

ДЕРЗАЙ И НЕ БОЙСЯ

Теперь самое время отложить ненужную скромность и заявить о себе. Разумеется, самое ценное для художника – его работы, но человеческие качества в таком случае также важны: все мы работаем в коллективе, и стрессоустойчивость, способность ладить с людьми, быть открытым, учиться новому и любить то, что делаешь, тебе очень пригодятся. Помимо уже перечисленного мастерского владения пакетом, креативного мышления и огромного желания трудиться необходимо помнить еще о нескольких требованиях. В первую очередь это знание иностранных языков. Невозможно сделать свою работу качественно и так, как необходимо, если ты просто-напросто не понимаешь, что именно от тебя хочет арт-директор.

ПОДВОДНЫЕ КАМНИ И БУЛЫЖНИКИ

Разумеется, все гладко и по плану бывает только в кино, а в жизни тебя ожидает тысяча и одна непредвиденная ситуация, способная испортить все твои надежды. Может произойти все что угодно. Это нормально, человек в силах выбраться из любых переделок, важно лишь не потерять направления пути и неуклонно, медленно, но верно двигаться к своей цели. Напоследок хочется напомнить одну избитую истину: заставить полюбить другого человека нельзя, как бы ты ни старался, это правда, но вот добиться успеха и найти свое место под калифорнийским (монреальским, московским) солнцем совершенно точно возможно. И абсолютно все равно, где ты сейчас и какой компьютер у тебя стоит на столе, имеет значение лишь то, куда ты хочешь прийти и что ты ради этого готов сделать.

ВСЕ ТОЛЬКО НАЧИНАЕТСЯ

Попав в студию своей мечты, можно на секунду расслабиться. Но нужно понимать, что только Теперь (да, да, с большой буквы и не иначе) и начинается время работы. В периоды вдохновения и даже тогда, когда у тебя болит голова или паршивое настроение… Работать приходится в совершенно разных условиях, каждый день, и порой даже райское местечко напоминает о грозовом предупреждении!

В общем, я подробно расписал один из путей достижения цели в игровой индустрии. Этот опыт поможет тебе устроиться не только в Blizzard, но и во многие игровые студии России и мира. Автор никоим образом не претендует на титул истины в последней инстанции, и этот материал в первую очередь написан для того, чтобы заставить тебя задуматься и… начать действовать!

P.S. Огромное спасибо Фаусто де Мартини и Павлу «Ragnar» Петренко за помощь в написании статьи.
В оформлении статьи сознательно использовались только неофициальные иллюстрации и фан-арт художников по творчеству Blizzard Entertainment. Многие из тех, кто рисовал их для души, впоследствии попали в компанию уже на постоянную работу.

ТРЕБУЕТСЯ ХУДОЖНИК ДЛЯ РАЗВЕДЕНИЯ ГОБЛИНОВ НА ДОМУ. ДОРОГО

Создание вымышленных персонажей всегда являлось одной из самых интересных областей работы художников во все времена. В то время как графика в играх, скажем, по мотивам Второй мировой в первую очередь направлена на соответствие всем мыслимым и немыслимым деталям той эпохи (не дай бог добавишь лишнюю пуговку на обмундировании Красной армии – смерть неминуема), то персонажи из фэнтези-игр в первую очередь являются собственными чадами разработчиков. И вдвойне интересно узнать, как происходит процесс создания таких персонажей. Чуть ниже ты найдешь обширное руководство по разведению гоблинов в условиях богатого Черноземья Воронежской области.

MILESTONE 1: ТЕКСТ

Создание игрового персонажа всегда начинается со словесного описания – этим занимаются сценаристы проекта. В отдел дизайна персонаж попадает в виде текстового файла. Как правило, описание включает в себя несколько предложений. Вот как, например, выглядит сводка для гоблина-охотника из «Магии крови 2»: «Гоблины-охотники – быстро передвигающиеся дистанционные юниты, которые полагаются на свою незаметность и скорость для поражения врагов. Отдельные охотники не особенно опасны, но обычно они появляются группами и окружают свою цель, разбегаясь, если встречаются с ответной атакой (натиском). Охотники вооружены длинной духовой трубкой (без возможности использования в ближнем бою) или коротким мечом, который может служить слабым оружием ближнего боя».

MILESTONE 2: СКЕТЧ

Какие выводы необходимо сделать художнику из вышеописанного? Первый: это легкий, подвижный второстепенный юнит, что должно отразиться на его комплекции – логично, что он худощав. Второй: поскольку гоблины-охотники появляются на экране одновременно в большом количестве, во избежание слишком очевидных повторений у них не должно быть ярко выраженных акцентов как в деталях, так и в цветах. Тут главное – не переборщить и не сделать персонажа слишком неприметным: минорные отличающие моменты приветствуются. Третий: судя по роду деятельности этого гоблина, в его внешнем виде должны присутствовать соответствующие детали – легкая броня, вероятно, ремни, сумка для складирования зарядов от духовой трубки.
На завершающем этапе художник объединяет всю эту информацию, подгоняя ее под общий стиль игры. Получается скетч (концепт).

Концепт будущего персонажа для игры. Основная проработка характера и внешнего вида определяется именно на данном этапе.

СТРОГО ОФИЦИАЛЬНО

Концепт-художник (Concept-artist) – Департамент видеороликов

Задача: придумывать и создавать на бумаге/на компьютере концепты для будущих видеороликов для игр Blizzard – всевозможные костюмы персонажей, оружие, механических существ, технику и т.п.

Требования:
- опыт работы с Photoshop, Painter и другими программами для рисования и создания качественных концептов;
- опыт работы в стадии препродакшена при разработке игр и/или кино;
- потрясающее понимание человеческой и животной анатомии, наметанный глаз в разработке форм, силуэтов при создании иллюстраций и дизайна концептов;
- отличное художественное видение, игры света и тени и детальнейшая проработка текстур;
- отчетливое понимание визуального стиля Blizzard и желание вывести его на еще более высокий уровень;
- умение создавать концепты чертежей для удобства работы 3D-моделлеров;
- высокая мотивация, хорошие навыки коммуникации и отличное взаимодействие с коллегами по команде (great team-player attitude).

Наше слово: в данном случае самое важное – иметь крепкий уровень рисования, отличное воображение, хорошее образование в области механики и анатомии, а также (главный критерий) понимать, как рисуют в Blizzard сейчас и как можно рисовать в таком стиле еще лучше! Крайне рекомендуется понимание, как устроена Yamato Cannon на терранновском крейсере в StarCraft или какую одежду носит паладин в World of Warcraft.

Резюмируя, отметим главное: никаких нереальных требований к работникам в студии не предъявляют, им нужны грамотные, толковые профессионалы, которые не равнодушны к фирменному арту Blizzard, ценят и уважают его, но и знают, как сделать еще лучше!

НОВОСТИ

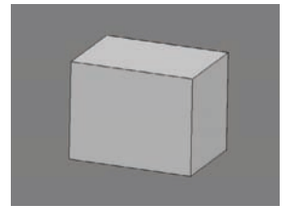
CG Event 2008

Для игровой индустрии существуют КРИ и GDC, а для любителей компьютерной графики есть CG-EVENT и SIGGRAPH. CGEVENT-2008, или пятая Международная конференция по компьютерной графике, прошла 29–30 ноября в Центре международной торговли в Москве. Мероприятие оказалось очень насыщенным как для любителей кино, так и для специалистов игровой индустрии: приехал сотрудник орденоносной Pixar (рассказать о том, как создавалась WALL-E), разобрали по косточкам пост-мортем фильма «Особо опасен», а ведущий художник .dat games Эдуард Борисов подробно показал и объяснил специфику создания арта для ожидаемой игры «Disciples 3: Ренессанс».
На закрытии конференции показали свежий анимационный фильм «Вольт». Следующая CG-EVENT пройдет весной 2009 года – не пропусти.

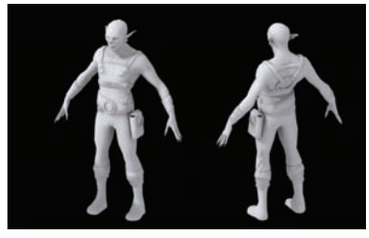
Место призыва: Монреаль

Канада, похоже, потихоньку становится ведущей мировой державой в области разработки компьютерных и видеоигр. Помимо вселенского масштаба Ubisoft Montreal (свыше 2 тысяч сотрудников), гениальных творческих контор Relic и Bioware сразу несколько крупных игровых издательств открыли в Монреале свои офисы – Eidos Montreal и Gameloft Montreal в настоящее время ищут таланты по всему миру и в первую очередь специалистов по компьютерной графике для работы над неанонсированными играми для PC, Xbox360 и PS3.

MILESTONE 3: НИЗКОПОЛИГОНАЛЬНОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ



Далее скетч уходит к 3D-моделлеру. Вместе с художником он внимательно изучает набросок, выделяет основные акценты и характерные черты, после чего приступает к работе.
В стандартных трехмерных пакетах (3ds Max, Maya) геометрическая модель состоит из множества полигонов (плоскостей). Когда модель экспортируют в игровой движок, общее количество этих самых полигонов в кадре будет влиять на производительность системы – то есть чем больше полигонов в игре мы видим в единицу времени, тем больше вероятность того, что игра будет тормозить. Поэтому на количество полигонов в кадре существуют ограничения, они касаются в том числе моделей персонажей.
Все зависит от характера игры, но предположим, что у нас на модель нашего гоблина есть 8000 полигонов – это и есть low-poly modelling (низкополигональный моделлинг).
Вообще, в целях экономии времени все человекоподобные модели для игр делаются на основе универсальных заготовок (ну, это между нами, само собой) – с ручками, ножками и т.п. Но, если позволяет время и есть желание, можно начать с нуля – с кубика.

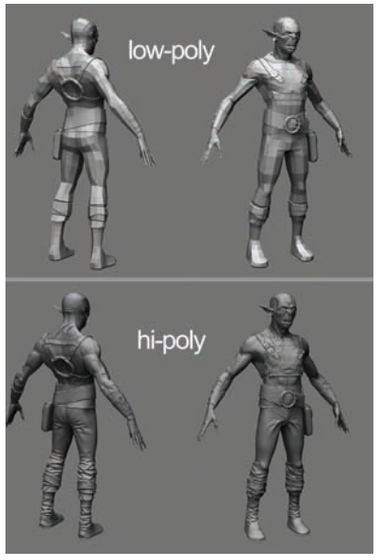


В ходе различных хитроумных манипуляций кубик обрастает ручками, ножками и прочими атавизмами-рудиментами. Хороший моделлер при этом всегда держит в уме те самые характерные места и акценты, о которых говорилось выше.

MILESTONE 4: ТЕКСТУРИРОВАНИЕ

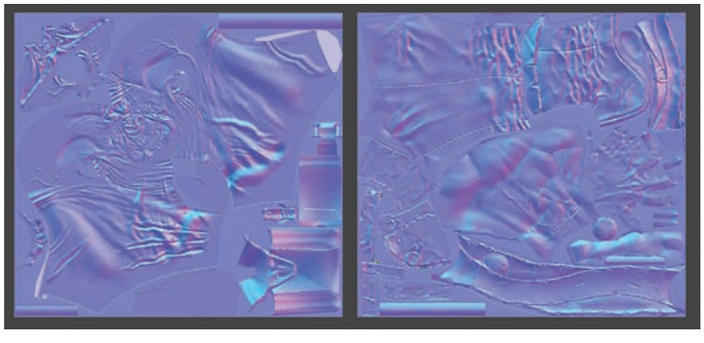
На следующем этапе нам необходимо модель обрисовать – затекстурить, как говорят прожженные геймдевелоперы. Затекстурить – значит нарисовать текстуру или, проще говоря, картинку, которой мы «обернем» модель персонажа. Это похоже на вырезание моделек автомобилей из журнала – мы как бы вырезаем ножницами готовую текстуру, а затем склеиваем из нее модельку.
Надо понимать, что чем больше разрешение текстуры (имеется в виду ее размер по горизонтали и вертикали в пикселях), тем, понятное дело, четче она выглядит. Но, к сожалению, на общий вес текстур в играх также существуют ограничения – вот почему мы не можем себе позволить нарисовать много текстур большого разрешения, например, для одного персонажа. Как правило, начинаем с двух – персонаж разбивается на две смысловые части: тело и голову, и для каждой части рисуется своя текстура. Такой подход актуален, к примеру, для шутеров, где мы буквально лицом к лицу сталкиваемся с противниками и очень хочется, чтобы это лицо было прорисовано четко – со всякими морщинами, шрамами и проч. Именно поэтому размер текстуры для головы, как правило, совпадает с размерами текстуры на тело вообще или приближается к ним.

MILESTONE 5: ВЫСОКОПОЛИГОНАЛЬНОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ



А теперь самое интересное. Если ты думаешь, что, нарисовав только диффузную текстуру, можно смело умывать руки – ты ошибаешься. Прогресс не стоит на месте, мощность компьютеров растет, видеокарты не отстают и требуют, требуют, требуют качества и реализма. Поэтому, дабы соответствовать требованиям современных игровых движков, помимо диффуза в настоящее время необходимы еще как минимум две текстуры: карта нормалей (normal map) и текстура спекуляра (specular) (подробнее о соответствующих картах ты мог прочитать на соседних страницах).
Делается карта нормалей не руками, а с помощью чудо-программ типа небезызвестной Zbrush, которая способна переваривать миллионы полигонов и при этом не тормозить. Именно это ее свойство позволяет нам делать из обычных низкополигональных моделей высокополигональные. Процесс, как понимаете, трудоемкий – сродни работе скульптора.

После чего следует ряд чисто технологических манипуляций (для интересующихся скажу: это проецирование высокополигональной модели на низкополигональную с последующим запеканием в текстуру), и на выходе мы имеем долгожданный филигранный normal map.



Normal map, или карта нормалей. Широкое применение получила после выхода Far Cry и Doom 3.

Текстура блеска (specular) в данном случае будет следующей: металлические элементы в одежде гоблина, а также ногти на данной текстуре сделаем практически белыми (будут хорошо блестеть и переливаться на солнышке), в то время как ткань, которая почти не блестит, затемним практически до черной области.

НОВОСТИ

Корпорация Autodesk купила Softimage

Настоящей сенсацией в индустрии компьютерной графики стал пресс-релиз, посвященный покупке корпорацией Autodesk компании Softimage – производителя популярного 3D-пакета Softimage XSI и одного из последних независимых производителей трехмерного софта на рынке. Покупают и продают компании каждый день, и в этом нет ничего шокирующего, но в данном случае ситуация иная – если совсем недавно трехмерных пакетов было видимо-невидимо, все они производились разными компаниями и успешно конкурировали между собой за любовь художников во всем мире, то сейчас можно смело говорить о практически полной монополии Autodesk. Посуди сам: все три ведущие программы для создания графики для игр – а это, минуточку, 3ds Max, Maya и XSI – принадлежат одной корпорации и разрабатываются в одних и тех же стенах. Фактически теперь лишь Pixelogic с ее Zbrush может оказать хоть какое-то сопротивление гиганту, да и то в рядах Autodesk есть очень похожее решение для цифрового скульптинга – также купленная совсем недавно Mudbox, которая благодаря щедрым инвестициям развивается семимильными шагами и не сегодня-завтра догонит конкурента. Что будет дальше с рынком программ трехмерного моделирования и как именно изменится полюбившаяся многим XSI (к слову, она уже давно очень популярна в Азии, а в последнее время стремительно набирает известность и у нас в России), мы узнаем в самое ближайшее время.

А теперь посмотри, как это выглядит в игре.

Мудрость гласит:
Существует еще целый ряд текстур, которые используются все более и более современными движками для предельно детальной отрисовки объектов (glossiness texture, parallax texture, glow mask texture, environment map и др.). О них мы обязательно поговорим в будущем.

ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

Постигать науку и не получать ответы на возникшие вопросы невозможно. Мы будем отвечать на самые актуальные и интересные вопросы наших читателей, не вдаваясь в излишнюю теорию, а нашими экспертами выступят профессиональные художники со всего мира.

Пишите на maxx@dominancewar.com с пометкой «Q&A» или заходите на наш форум на сайте www.gameland.ru.

Вопрос: Наверняка лучшие художники из Blizzard, Epic Games или Crytek пользуются какими-то скрытыми приемчиками (или, грубо говоря, кодами) во время работы! Иначе как объяснить нечеловеческий уровень их работ?
Ответ: Так уж и быть – разоблачил! Ведущие художники раскололись и рассказали для нашей рубрики все свои секреты. Ты, разумеется, прав – необходимо всего лишь ввести в строке DOS одну строчку – makegreatart on, но перед этим предстоит сделать сущую ерунду: усердно пахать с утра до вечера в течение многих лет, постоянно ставя перед собой все более и более высокие цели, изучать анатомию, академическое искусство и последние технологии компьютерной графики.
А если серьезно, никакой магией специалисты игровых студий, к счастью (или к сожалению), не обладают. 90 процентов труда и 10 процентов таланта – вот и весь рецепт, это скажет тебе любой профессионал.

Вопрос: Каким образом работает Zbrush? У нее какая-то невероятная оптимизация, позволяющая орудовать в кадре миллионами полигонов, в то время как 3ds Max или Maya задыхаются на той же конфигурации уже при сотне тысяч?
Ответ: Принцип работы Zbrush крайне прост: вместо того чтобы оперировать миллионами и десятками миллионов треугольников в режиме реального времени (это действительно может загрузить самую производительную на сегодня машину), разработчики из Pixelogic пришли к очень интересному способу работы – каждую секунду программа сама рендерит (визуализирует) рабочую область экрана, и художник таким образом оперирует при работе не с реальными полигонами, а с их рендером. На практике это осуществляется почти незаметно (так как рендер делается очень часто и очень быстро) и позволяет нам работать с огромным количеством данных на обычных компьютерах.

Вопрос: Какие перспективы у игрового художника? Есть ли риск проработать всю свою сознательную жизнь обычным трехмерным моделлером?
Ответ: Риск есть, если ты не будешь ничего делать для своего роста. Так же как есть риск в любой другой работе засидеться на одном месте до самой пенсии. С другой стороны, игровая индустрия стремительно развивается, компании поглощают друг друга, порой растут, увеличивая штат в несколько раз, поэтому сегодня ты был простым подающим надежды 3D-художником – завтра уже руководитель отдела 3D-арта, а послезавтра продюсер или заместитель руководителя проекта. Главное – работать на совесть и действительно жить проектом, а не отрабатывать положенные тебе восемь часов, уходя ровно в шесть вечера домой.

MILESTONE 6: ПРИВЯЗКА

Своего логического завершения работа над персонажем достигает на стадии привязки (skinning). Персонаж привязывается к скелету, с помощью которого его анимируют. Занимаются этим специально обученные люди – аниматоры, но это уже совсем другая история.

MILESTONE 7: ГОБЛИН В ИГРЕ!

Вот, собственно, и все (галопом по Европам, так сказать). Если тебя не напугал столь разноплановый и трудоемкий процесс (не забудь, кстати, про муки творчества и всегда сжатые сроки), то добро пожаловать в геймдев!

P.S. Редакция журнала «РС ИГРЫ» выражает огромную признательность SkyFallen Entertainment, Алексею Власову, арт-директору студии, и Максиму Беляеву, ведущему художнику проекта, за подготовку путешествия в мир разработки «Магии крови 2».

МАГИЯ ТВОРЧЕСТВА

Дебютный конкурс игрового искусства подходит к концу – эта осень и начало зимы выдались по-настоящему магическими для всех участников соревнования. Конкурсанты уже узнали многое – об игровой графике, о себе, о своих возможностях и о том, что невозможного нет, все в твоих руках, и ты сам вершишь свою судьбу! В тот момент, когда я пишу эти строки, до конца конкурса остается ровно неделя – срок, за который можно успеть еще очень многое. Подождем.
В рамках «ИгроМира» прошла выставка лучших работ DW, а также арт-конкурс на планшете от нашего партнера и спонсора – компании WACOM. Все три дня на небольшом островке в 25 квадратных метров было огромное количество посетителей, многие из которых увидели (и пощупали) планшет впервые в жизни. Оказалось, на самом деле мало кто знает, сколько всего можно делать с помощью планшета, в связи с чем принято решение рассказать тебе в ближайших выпусках, что такое планшет, зачем он нужен в нашей жизни и почему без него рисовать на компьютере мышкой – издевательство и мазохизм.
На стенде каждый желающий мог сфотографироваться с чемпионом Dominance War III – двухметровым гигантским Имродом, созданным в Zbrush Дмитрием Паркиным из Саратова.

Огромное спасибо Максиму Маслову, ресурсу CGTalk.ru, компании WACOM и типографии «7 Минут» за помощь в проведении выставки.

Мудрость гласит:
Чтобы твои клиенты остались довольны, делай все точно в срок (слово = дело) с надлежащим качеством. Если же хочешь, чтобы работодатели выстраивались в очередь, делай ассет чуть лучше, чем они ожидают, и чуть быстрее.

ПРЕМЬЕРА FALLOUT 3 В ЭЛЬДОРАДО

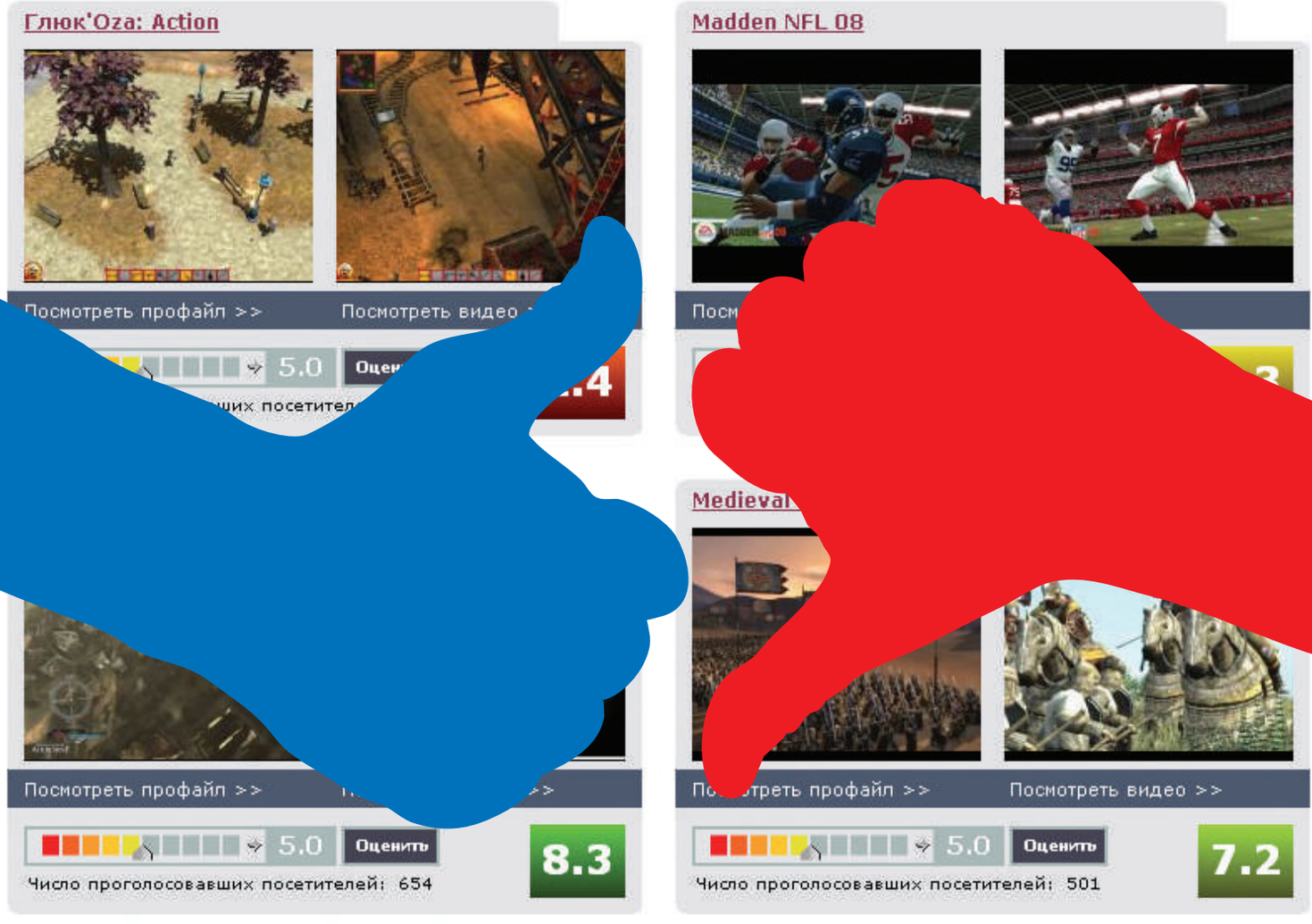
Приятно сознавать, что мировая практика устраивать громкие запуски проектов AAA-класса постепенно приходит и в Россию. Видимо, климат не позволяет игрокам разбивать палаточные городки перед магазинами, начинающими торговлю заветными коробками, но на вполне самоотверженный ночной поход за искомой игрой отечественные любители электронных развлечений способны! Сумасшедшие, скажешь ты? Нет – настоящие фанаты!

И таких оказалось немало в магазинах сети по продаже бытовой техники и электроники «Эльдорадо» в ночь (ровно в 0 часов 0 минут в пяти супермаркетах собралась почти тысяча человек!) с 30 на 31 октября на премьере игры Fallout 3. Помимо собственно покупки третьей части культовой RPG геймеры могли здесь же, на месте, опробовать игру в специальных fallout-зонах и, конечно же, пообщаться, обсудить плюсы и минусы проекта.

«Серия Fallout давно и заслуженно стала по-настоящему культовой у многочисленных любителей видеоигр всего мира. Выхода Fallout 3, созданной компанией Bethesda, с нетерпением ожидают во многих странах, и мы не сомневаемся, что релиз локализованной для российского рынка версии, который состоится одновременно с мировым, станет самой яркой игровой премьерой 2008 года», – поделился своим мнением с корреспондентом «РС ИГР» Николай Барышников, руководитель отдела лицензирования и продвижения игровых программ фирмы «1С».

В «Эльдорадо» игра поступила в jewel-упаковке и DVD-боксе. Вариант в подарочном издании будет доступен чуть позже. PG

ПРОГОЛОСУЙ ЗА ЛЮБИМУЮ ИГРУ!



Не согласен с мнением редакции? Поставь свою оценку каждой обозреваемой в номере игре еще до выхода журнала!

СДЕЛАТЬ ЭТО ПРОСТО: ДОСТАТОЧНО ЗАЙТИ НА
www.gameland.ru/pgvote/

PC игры

gameland.ru

EDITORIAL

Ты уже обратил внимание, что в прошлом и позапрошлом номерах не было дайджеста. Нет его и в нынешнем выпуске. Вместо того чтобы распыляться на все подряд, мы будем подробнее писать о качественных проектах: чем галопом по странам и весям, лучше основательно и с толком. Все же онлайн-игра – увлечение не на три вечера, да и стоит, как правило, дороже однопользовательских. Совсем дайджест мы не хороним: будут интересные проекты – непременно о них расскажем. Не чтобы было, а потому что заслуживают. Возможны и тематические материалы наподобие статьи о закрытых MMO. А Tabula Rasa жаль. Такие дела.

Денис Кублицкий

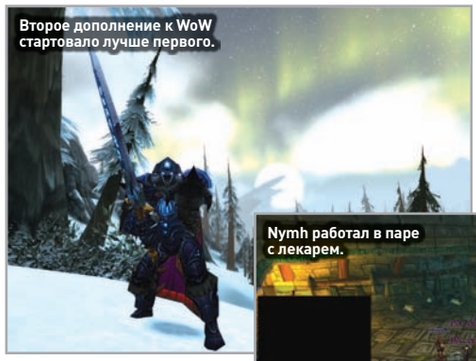
БЕТА-ТЕСТ

Чемпионы, вперед!

BATTLEFIELD HEROES

В начале года должен стартовать новый бета-тест Battlefield Heroes. Его статус пока не ясен, но, по слухам, в тестировании снова смогут принять участие только избранные. Так что, если хочешь получить официальное приглашение, чаще навещай www.battlefield-heroes.com и жди объявления набора.
Многопользовательский шутер Battlefield Heroes должен был стать общедоступным еще летом 2008 года, однако по ряду причин задерживается. Разработчики практически завершили саму игру, но решили уделить больше внимания ее сайту – сделать его максимально удобным и полезным. Ребята из DICE заинтересованы, чтобы сайт Battlefield Heroes никогда не пустовал, а геймерам было чем заняться и о чем поговорить в перерывах между схватками в онлайне.

КОРОЛЬ-ЛИЧ БЬЕТ РЕКОРДЫ

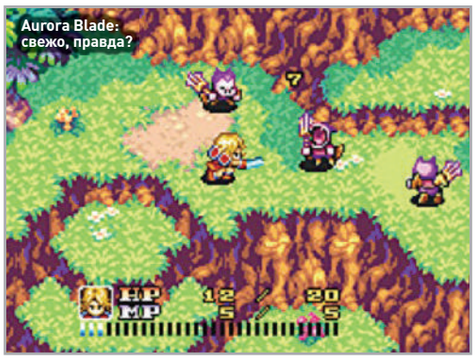

Второе дополнение к WoW стартовало лучше первого.

И пришел Король-лич на радость фэнам WoW...

Nymh работал в паре с лекарем.

Когда в ноябре 2004 года на прилавках магазинов появилась онлайновая ролевка World of Warcraft, за сутки с начала продаж было реализовано около 250 тысяч экземпляров. В январе 2007-го дополнение The Burning Crusade в первый же день разошлось тиражом 2.4 миллиона копий, став самой быстро продаваемой компьютерной игрой. Однако Blizzard Entertainment не привыкать бить рекорды, в том числе собственные. Второй addon к самой популярной MMORPG в мире – Wrath of the Lich King – взял дневную планку в 2.8 миллиона экземпляров. То есть геймеры покупали в среднем по 115 тысяч дисков в час. Долгожданное дополнение без проблем стало самой кассовой компьютерной игрой 2008 года. Эксперты прогнозируют, что за первые месяц-полтора по миру разойдется больше 5 миллионов копий WotLK. Поскольку население страны WoW сейчас насчитывает 11 миллионов жителей, получается, дополнение купит каждый второй.
Как и положено в таких случаях, президент Blizzard Майк Морхейм (Mike Morhaime) поблагодарил игроков за поддержку, пообещал им светлое будущее и небо в алмазах.
Уже на следующий день после релиза Wrath of the Lich King появился первый «восьмидесятник». 21-летний геймер из Франции, известный под ником Nymh, специально взял небольшой отпуск на работе, чтобы не отвлекаться по «мелочам», когда выйдет второе дополнение. Чтобы достигнуть 80-го уровня, французу потребовалось лишь 27 часов.

AURORA BLADE ПОЙМАНА НА ПЛАГИАТЕ


Aurora Blade: свежо, правда?

Над Aurora Blade работают халтурщики!

В декабре началось закрытое бета-тестирование браузерной многопользовательской игры Aurora Blade. Издателем очередной фэнтезийной MMORPG выступает китайская компания Internet Gaming Gate. Само собой, боссам IGG не понравилось, когда геймеры стали обвинять разработчиков Aurora Blade в плагиате. Игроки указали, что ряд монстров «содран» с Ragnarok Online, у World of Warcraft и Maple Story позаимствованы иконки, а процесс создания персонажей списан с LaTale. В общем, с миру по нитке – нищему рубаха.
Фэны всех вышеперечисленных игр стали открыто возмущаться. Однако ребята из Internet Gaming Gate повели себя более чем странно. Они сообщили, что их компания – всего лишь издатель, но не стали называть команду, ответственную за плагиат. После чего заявили, что на форумах Aurora Blade можно обсуждать только Aurora Blade, а кто еще раз тявкнет про воровство или, не дай бог, опубликует скриншот, тому бан. Правильно, IGG! Так и надо бороться с критикой! Вот только когда придут юристы из Blizzard, забанить их не получится.

ГЭРРИОТ УШЕЛ, TABULA RASA ЗАКРЫВАЕТСЯ

Интересно, Tabula Rasa – последняя MMORPG Гэрриота?

Похоже, человечество проиграло войну с инопланетянами.

Генерал Бритиш сбежал из NCsoft.

Пока Ричард Гэрриот (Richard Garriott) находился на борту международной космической станции, в издательстве NCsoft думали, что делать с его «звездным наследием» – онлайновой ролевкой Tabula Rasa. Когда генерал Бритиш вернулся на Землю, его ждало горькое известие – игру закрывают. За несколько дней до того, как эта информация стала известна всем, Гэрриот объявил о своем уходе из NCsoft. Он проработал в компании без малого восемь лет. Сейчас, осуществив мечту всей жизни – слетав в космос (и потратив почти все свое состояние, а именно 30 миллионов долларов), Ричард решил заняться чем-то новым. Детали держит в секрете, но, судя по всему, вообще покинет игровую индустрию.

Если уж генерал бежит с поля боя, его солдатам остается только последовать примеру начальника. Команда, занимающаяся поддержкой Tabula Rasa, с превеликой грустью объявила: 28 февраля серверы этой MMORPG будут отключены навсегда. Игра, находившаяся в разработке около шести лет, просуществовала чуть больше года. К сожалению, она так и не добилась коммерческого успеха – в США, к примеру, продана всего 61 тысяча экземпляров Tabula Rasa.

Прощальный подарок немногочисленным фанатам – с 10 января Tabula Rasa становится бесплатной, пусть и на очень короткий срок. Подписчикам также обещан доступ к бета-тесту фэнтезийной онлайновой ролевки Aion: Tower of Eternity и месяц бесплатной игры после ее релиза.

Удачи, Гэрриот. Покойся с миром, Tabula Rasa.

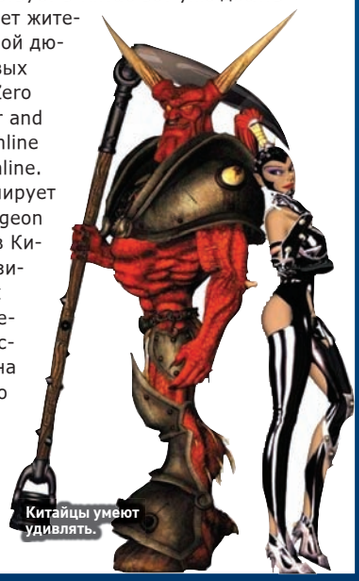
DUNGEON KEEPER ВЫХОДИТ В ОНЛАЙН

Eudemons Online – одна из самых популярных MMORPG в Китае.

Весной 1997 года студия Bullfrog Productions, возглавляемая Питером Молине (Peter Molyneux), завершила разработку стратегии Dungeon Keeper. Игра, в которой ты оборонял темные подземелья от бесстрашных героев, вышла под слоганом «Зло – это хорошо». Через два года появился сиквел, третья часть была закрыта издателем.

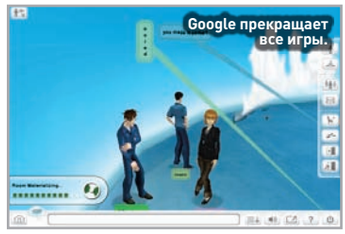
Казалось, с франчайзом можно попрощаться. Как бы не так! Китайская компания NetDragon Websoft купила у Electronic Arts права на разработку многопользовательской Dungeon Keeper Online. «Электроники» передали все наработки по первым двум частям серии. Никаких подробностей касательно MMO-реинкарнации Dungeon Keeper пока не известно.

NetDragon действует в Китае вот уже десять лет и предлагает жителям Поднебесной дюжину онлайновых игр, включая Zero Online, Monster and Me, Conquer Online и Eudemons Online. Компания планирует выпустить Dungeon Keeper Online в Китае и других азиатских странах и в случае успеха готова запустить проект и на Западе. Однако нам почему-то кажется, что у игры не слишком много шансов в Европе и США.


Китайцы умеют удивлять.

Из EVE Online сделают FPS?

В Рейкьявике прошел пятый EVE Online Fanfest – ежегодный слет поклонников этой космической MMO. Боссы CCP заявили, что следующее дополнение к игре выйдет в марте. Однако главной новостью стало не это. Оказывается, компания работает над шутером от первого лица, действие которого разворачивается во вселенной EVE Online. На фестивале был показан коротенький ролик, продемонстрировавший явное сходство проекта с Halo. Впрочем, руководство студии сообщило, что сосредоточено на развитии EVE Online, поэтому релиз FPS состоится еще очень не скоро.


Google прекращает все игры.

31 декабря корпорация Google закрыла браузерный проект Lively, источником вдохновения для которого послужила онлайновая игра Second Life. Каждый пользователь мог создать симпатичную аватарку, завести себе комнатку в Lively, обустроить ее по своему вкусу, созвать друзей и общаться. Предполагалось, что сторонние разработчики будут делать для Lively разные игры, чтобы гости не заскучали. Также Google обещала пользователям возможность добавлять свой контент. Планов было навалом, но их спутал наступивший мировой кризис. Google отказалась от неприоритетной для компании Lively.

ПО СТАРИННОМУ РЕЦЕПТУ

Вместо того чтобы перечислять новинки сезона, предлагаю сегодня вспомнить игры, выдержавшие испытание временем. Ведь многие флеш-разработчики начинали с ремейков хитов минувших лет. Качественные переделки редки, но тем и ценны. Давай посмотрим, во что сейчас больше всего играют любители ретроигр.

Тема нашего сегодняшнего флеш-урока – ремейки

ТЕКСТ: ИВАН ГУСЕВ

MTV OBSESSED: THE GAME

WWW.MTV.COM/CMS/TEMPLATES/GAMES/VIDEO_GAMES/OBSESSED/FLASH_GAME

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	СРЕДНЯЯ
РАЗМЕР	986 KB
ОЦЕНКА	5

Весьма любопытная флешка, созданная по заказу телеканала MTV, будет одинаково интересна как ветеранам, наблюдающим за развитием видеоигр уже лет 20, так и новичкам. MTV Obsessed представляет собой сборник из 20 мини-игр, созданных по мотивам популярных в прошлом развлечений. Забавы представлены в хронологическом порядке: сначала идут «Виселица» (угадай слово) и «Камень-ножницы-бумага», за ними – ремейки культовых Space Invaders и Pong, потом Frogger, Asteroids и т.д. Разработчики из студии Say Design, опасаясь проблем с копирайтом, не используют названий старых хитов, но, как говорится, всем все понятно. Правила объяснять не надо, управление описывается перед началом каждой игры.

Тем, кто относительно недавно заболел электронными развлечениями, знакомство с MTV Obsessed просто обязательно. Где еще ты сможешь за 15 минут проследить путь развития игровой индустрии за четверть века?!

MTV любит Pong.

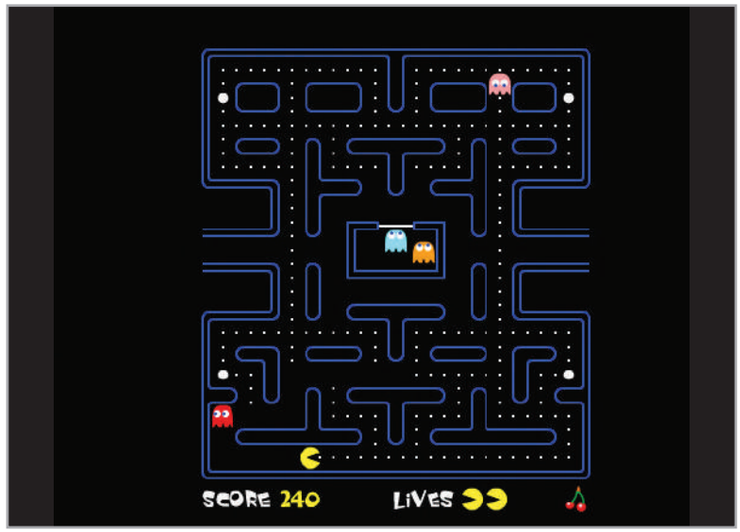
PAC-MAN

WWW.PACMANGAMESFREE.COM

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	ВЫСОКАЯ
РАЗМЕР	900 KB
ОЦЕНКА	4

Мистер Pac-Man родился в 1980 году. Иватани-сан из японской компании Namco сел откушать пиццы, взял кусочек и придумал Пэкмена. Правда, поначалу желтого героя звали Puckman – в честь шайбы. Однако американцы мигом смекнули, что где P, там и F, и поменяли имя на Pac-Man.

Казалось бы, зачем создавать сотый по счету ремейк Pac-Man? Ответ прост: а людям нравится! Они и в сто первый будут играть, и в миллионный. Тем более данная версия очень хороша. Авторов следует похвалить за заботу о сохранении духа и стиля оригинала. Знаменитая игра скопирована один в один: лабиринты, звуковые эффекты. Вот только никак не могу отделаться от впечатления, что привидения... э-э-э... поглупели. Раньше они с самого первого уровня здорово мешали своей назойливостью, а тут лениво толкутся в центре поля и будто бы поддаются. Однако игра все равно затягивает. Почувствуешь, что устал от Fallout 3, запусти Pac-Man!



Сумеешь ли ты одолеть 200 уровней Pac-Man?

STREET FIGHTER FLASH

WWW.THEGAMEBLAZER.COM/STREETFIGHTERFLASH.PHP

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	СРЕДНЯЯ
РАЗМЕР	1286 KB
ОЦЕНКА	4

Трудно сказать почему, но файтинги во флеше не получаются! Сколько их ни делают, а все мусор выходит. Street Fighter Flash – счастливое исключение. Игра не лишена проблем, однако явно не дурна. Большое спасибо французу Жульену Филиппу (Julien Philippe).
В далеком 1987 году компания Capcom выпустила Street Fighter. Игрался он на двух кнопках. Это сейчас, выполняя разные комбо, можно пальцы сломать, раньше же люди ценили простоту. Street Fighter Flash близка к оригиналу. Клавиш задействовано немного (хотя, конечно, больше, ведь только для ударов – четыре), все герои знакомы, комбо наличествуют, можно играть вдвоем за одним компьютером. Перед началом поединка не забудь ознакомиться со списком приемов. Кстати, если очень хочется, можно и геймпад подключить. Анимация симпатичная, звуковые эффекты не подкачали. Жаль только бойцы проваливаются друг в друга. В остальном все очень славно.

Как же можно так обращаться с дамой?

DOOM

WWW.NEWGROUNDS.COM/PORTAL/VIEW/470460

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	СРЕДНЯЯ
РАЗМЕР	2400 KB
ОЦЕНКА	4

Казалось бы, шутер Doom вышел уже на всех мыслимых и немыслимых «платформах», включая калькуляторы и холодильники. Однако народная любовь не проходит. По многочисленным просьбам трудящихся некий Майк сделал полноценный ремейк первой Doom (фактически PC-версия игры была портирована на флеш. – *Прим. ред.*). В нем все так же, как в культовой игре id Software: те же уровни, те же монстры, то же оружие. Особо привередливые геймеры жалуются, что в ремейке не хватает нескольких секретных зон, но их можно и не слушать.
Игра получилась толковая – правда, благодарить стоит Джона Кармака (John Carmack) и компанию, а не Майка. Есть у ремейка и недостатки: мышь не поддерживается, а в наше время целиться стрелками клавиатуры уже моветон. В Doom также плоховато со звуковыми эффектами, а музыки нет вовсе. Ну и подтормаживает игра временами. Впрочем, пустяки! Если не знаком с классикой или ностальгия одолела – вперед!

Doom не стареет.

ULTIMATE FLASH SONIC

WWW.FLASH-MANIA.COM/EN/PHP/ACTION/REMAKE/059.PHP

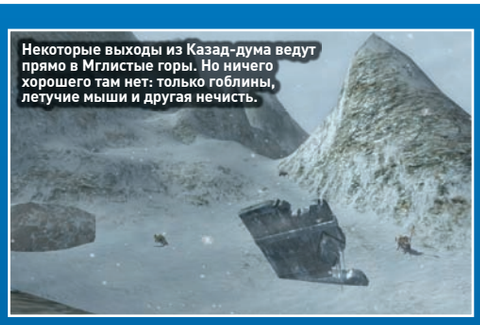
РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	ВЫСОКАЯ
РАЗМЕР	1861 KB
ОЦЕНКА	5

Обладатель красных тапок Ежик Соник – легенда игровой индустрии. Число посвященных ему официальных игр исчисляется десятками, а уж фанатские поделки не сосчитать. На общем фоне Ultimate Flash Sonic держится молодцом. С первого взгляда ясно: проект делали не впопыхах, а с душой и фантазией. Тебе на выбор предоставляются четыре персонажа, играть можно за любого из них.
Автору «вольного ремейка» хочется сказать отдельное спасибо за то, что он сохранил атмосферу оригинальной Sonic the Hedgehog. Ту самую атмосферу управляемого безумия. Ты, приняв облик ежа, со скоростью звука носишься по живописным локациям, подспудно умудряясь цеплять бонусные кольца, перепрыгивать через врагов и не падать в пропасти. Главное – поймать кураж, почувствовать скорость и бежать, бежать, бежать. Но учти, что некоторые участки с первого раза не пройдешь. Как и вся классика, Ultimate Flash Sonic – игра для терпеливых амигос.

Не пропусти роскошный ремейк Sonic!

ТЕКСТ: ДЕНИС КУБЛИЦКИЙ

Конечно, электричества у гномов не было. Судя по всему, они вполне успешно освещали подземные залы с помощью системы зеркал.

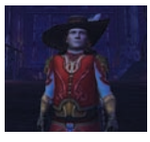

Некоторые выходы из Казад-дума ведут прямо в Мглистые горы. Но ничего хорошего там нет: только гоблины, летучие мыши и другая нечисть.

Заброшенные залы подземного царства облюбовали не только орки, но и жуки. В некоторых местах все стены облеплены их гнездами и растут подозрительные светящиеся грибы.

LORD OF THE RINGS ONLINE: MINES OF MORIA

НАЧАЛО НОВЫХ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Подробно рассказать о дополнении Mines of Moria в обзоре, конечно же, не получилось. В отличие от большинства однопользовательских игр, которые можно пройти за 10–20 часов, ММО требует основательного подхода. Если ты не проводишь за компьютером по 16 часов в сутки (а мы надеемся, что это так), то новых впечатлений хватит как минимум на месяц. В дневниках я продолжу рассказ о Мории: квесты, локации, монстры, легендарное оружие и все-все-все.



СТАТУС
BURGLAR DRAELEN, 55-Й УРОВЕНЬ

ДИСЛОКАЦИЯ
SNOWBOURN, MINES OF MORIA

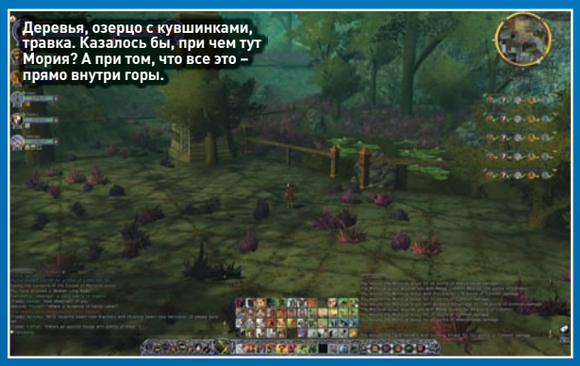
Хотя монументальность Казад-дума поражает воображение, собственно «полезной площади» здесь не так уж и много. Даже если добавить к царству гномов Эригион и тот небольшой кусочек Лориэна, который присутствует в игре, суммарный размер этих зон будет меньше уже имеющихся в LotRO просторов. С другой стороны, до выхода следующего платного дополнения нас ждет еще несколько контентных патчей, которые наверняка добавят новые регионы. В частности, в одной из грядущих книг в Лориэне должна появиться Галадриэль, опоздавшая на стремящийся к релизу поезд. Начиная со второго тома (все квесты Мории), эпическую историю рассказывает именно Владычица Лориэна, тогда как раньше в видеозаставках мы слышали голос Гэндальфа. Теперь мы его встретим не скоро: не забывай, что игрок попадает в подземелья гномов после Братства кольца, поэтому великий волшебник, по всей видимости, уже успел сразиться с Балрогом Моргота. Ох, что-то зачастил я с именами, все же не о книге говорим. Хотя, несомненно, литературный первоисточник обязывает.

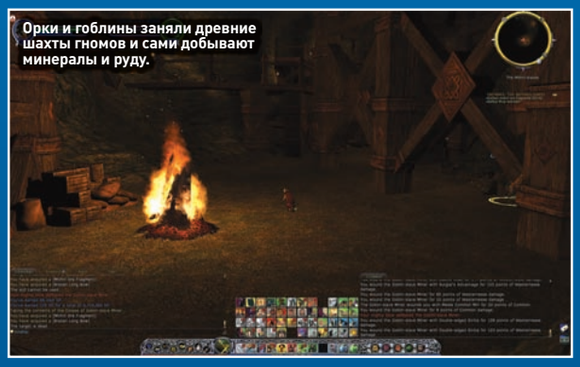
НАЧИНАЕМ ПОГРУЖЕНИЕ

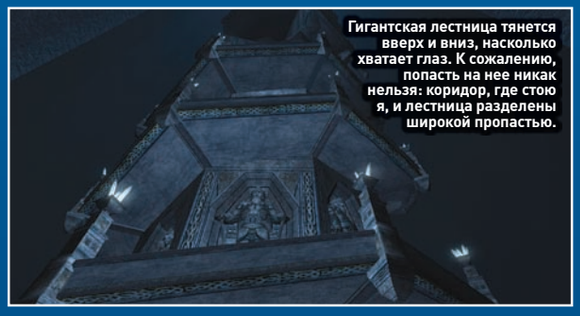
Разработчики не заставляют нас сразу же нырять в темные коридоры. В Эригионе, прямо на «крыльце» Мории, заданий тоже предостаточно. Приходить сюда можно уже на 46–48-м уровнях: имеющихся в этой зоне квестов, а их тут чуть ли не сотня, вполне хватит, чтобы подготовиться к опасностям подземелий. Кстати, с появлением в игре Эригиона и Форохеля прокачаться до «полтинника» стало значительно проще. Раньше последний десяток уровней приходилось брать в Ангмаре, а почти все тамошние задания рассчитаны на группу. Поэтому часть времени просто убивалась на поиск подходящих компаньонов. Теперь же ты можешь без особых проблем прокачать персонажа соло: даже морийские квесты вполне можно одолеть в одиночку. С одной стороны, это облегчает жизнь людям, которые «растят» не первого персонажа. С другой, весь контент Ангмара и его подземелья фактически пролетают мимо новичков. Хотя это общая проблема, связанная с выходом дополнений в ММО. Часть старых предметов, заданий и зон становятся попросту бесполезными. Впрочем, не все так плохо, и на холодный камень разочарования разработчики подложили немного соломки: все классовые квесты LotRO выполняются именно в Ангмаре. У каждой профессии таких заданий два, а за их выполнение дают легендарный талант (trait). Хорошая причина хотя бы на несколько часов заглянуть в Ангмар и по разу пройти Уругарт (Urugarth) и Карн-дум (Carn Dum).

Большая часть заданий в Эригионе довольно предсказуема. Квесты вообще сильно напоминают все то, чем игроку приходилось заниматься предыдущие 50 уровней. Истребить энное количество ворон, варгов, волков, троллей; а полуорков вообще пришлось убивать для десятка разных поручений! 15 полуорков тут, 15 там, потом еще 15... Очевидно, данные квесты как раз и предназначены для тех, кто не успел получить 50-й уровень до выхода MoM – добраться бы до финиша. Но и правильных задач хватает: тебе предстоит сбить с толку врагов, идущих по следу Братства, спасти пони Билла от стаи варгов, разыскать ценные архивы в библиотеке и проучить орков, захвативших эльфийскую школу. Последняя, между прочим, представляет собой инстанс на трех игроков: большую группу туда не пустят, а меньшей лучше не

Морийский гоблин верхом на варге. Любит отбегать (а носится быстро), замедлять твоего персонажа и закидывать дротиками издалека. В общем, ужасно противное создание.


Деревья, озерцо с кувшинками, травка. Казалось бы, при чем тут Мория? А при том, что все это – прямо внутри горы.


Орки и гоблины заняли древние шахты гномов и сами добывают минералы и руду.


Гигантская лестница тянется вверх и вниз, насколько хватает глаз. К сожалению, попасть на нее никак нельзя: коридор, где стою я, и лестница разделены широкой пропастью.

соваться (разве что на 60-м уровне). Не менее интересные задания ждут тебя и в самой Мории. Например, раздавить клопов, терроризирующих бедолагу-гнома, напакостить гоблинам (несколькими способами) или проявить ум и сообразительность, раскусывая загадки. Не беспокойся, однообразные коридоры тебе не грозят: подземелья Мории выглядят более живописно, чем земляничные поляны в иных MMO.

И ОПУСКАЕМСЯ ГЛУБЖЕ

Как ты уже знаешь из рецензии, основной фишкой Mines of Moria стало оружие, которое получает опыт и уровни за убийство врагов. У каждой «легендарки» есть набор свойств (legacies), уникальных для каждого оружия и выбирающихся случайным образом из десятков доступных. Правда, в ближайшем патче этот «корейский рандом» укротят, так что на 10-м и 30-м уровнях оружия ты сам сможешь выбрать новое свойство. Кроме того, характеристики оружия можно повышать, вставляя в него реликвии. Они получаются при разборке легендарных колотушек: чем выше уровень оружия, тем больше вероятность выпадения лучших реликвий, которые тоже имеют градации по уровню (от первого до восьмого). Кроме того, при разборке «легендарок» получаются камни, содержащие определенное количество опыта для предметов. Ты можешь «влить» этот опыт в другое оружие. Звучит сложно, но на деле все усваивается в считаные минуты. Между прочим, одновременно можно прокачивать до шести предметов, чем многие и пользуются. Дело в том, что каждая «легендарка» увеличивает суммарный опыт, получаемый вещами. Скажем, шесть предметов зарабатывают примерно в 2.2 раза больше экспы, чем один. Конечно, при этом каждый из них получает меньше опыта, но суммарный выигрыш больше 100 процентов! Ведь все равно разберешь предметы похуже на реликвии: по-настоящему эпическое оружие на дороге не валяется. А о том, где найти самую ценную экипировку, читай в следующих выпусках. **PG**

В одном из заданий требовалось разрушить платформы, на которых стояли часовые гоблинов.

МЕЧ НА ПРОКАЧКУ

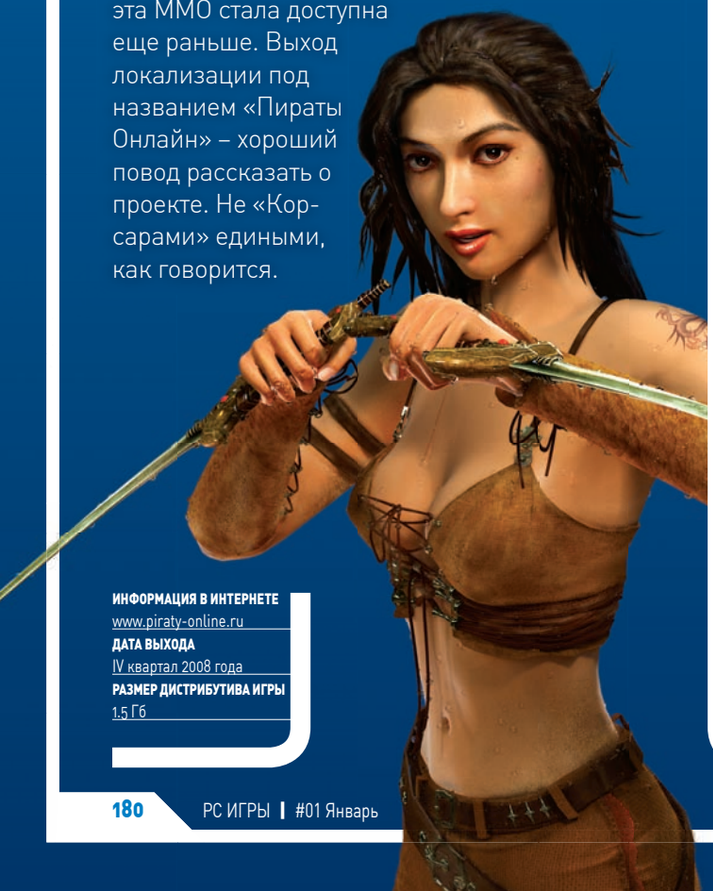
Легендарное оружие получает опыт за убийство врагов, которые приносят (или принесли бы, если ты достиг 60-го уровня) опыт персонажу. Так что нельзя прокачать верную дубину, убивая «серых» недругов. Однако в игре есть много заданий, которые награждают опытом не только персонажа, но и оружие. К таким относится часть обычных квестов, но выполнить их можно только один раз. Хочешь не хочешь, а придется брать задания, предназначенные специально для прокачки оружия. Все они выполняются в инстансах и являются повторяемыми, однако получить то же задание снова можно только на следующий день (аналог «дейликов» из World of Warcraft). Кроме того, для старта таких поручений требуются особые камни – их дают в награду за некоторые квесты, но еще чаще они падают с монстров. В крайнем случае можно купить на аукционе, стоят они не то чтобы дорого. Но впрок не набирай: скорее всего, в будущем цена на них упадет, поскольку камней все больше и больше, а соответствующие задания можно выполнять лишь раз в день.

ТЕКСТ: ДЕНИС КУБЛИЦКИЙ

ПИРАТЫ ОНЛАЙН

ЭПОХА ВЕЛИКИХ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Voyage Century Online – игра не новая, но от нашего пристального внимания постоянно ускользала. Меж тем англоязычная версия увидела свет в конце 2006 года, а в Китае и Южной Корее эта ММО стала доступна еще раньше. Выход локализации под названием «Пираты Онлайн» – хороший повод рассказать о проекте. Не «Корсарами» едиными, как говорится.



ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.piraty-online.ru
ДАТА ВЫХОДА
IV квартал 2008 года
РАЗМЕР ДИСТРИБУТИВА ИГРЫ
1.5 Гб

Забудь о Карибах – действие Voyage Century разворачивается в Европе эпохи Ренессанса, так что бороздить придется исключительно просторы Старого Света. Несмотря на русское название проекта, пиратом быть в игре не заставляют. Даже наоборот: честно предупреждают о связанных с этим рисках и для начала предлагают заняться торговлей, исследованиями или поступить на военную службу. Классов персонажей как таковых нет, и твои возможности определяются исключительно умениями альтер-эго и типом корабля.

КАК ВЫ ЯХТУ НАЗОВЕТЕ

Независимо от того, какой путь ты выберешь, без собственного судна не обойтись. Корабль в «морской» ММО – наше все, и от его оснащенности во многом зависит успех плавания. Торговцы предпочитают вместительные тихоходные суда, пираты и военные гонятся за количеством пушек и не прочь установить на носу таран: иногда атака в лоб куда эффективнее боя на расстоянии. Исследовательские корабли самые быстрые и, кроме того, способны вместить больше всего матросов – из членов команды ты будешь формировать экспедиции для вылазок на берег, которые займутся поисками образцов флоры и фауны. Моряки, помимо всего прочего, еще и кушают, так что «Пираты Онлайн» – одна из немногих игр, где приходится запасаться провиантом. При подготовке к длительному плаванию выгоднее уволить часть команды, чтобы сэкономить на провизии. И груза больше поместится: трюм не резиновый, а при большой загрузке падает скорость хода судна.

В отличие от Pirates of the Burning Sea здесь ты не можешь «встать за штурвал» и рулить своим судном, а лишь указываешь точку назначения – игра сама выберет оптимальный маршрут. Но роль капитана не становится от этого менее важной. Умения персонажа позволяют временно повысить скорость хода судна, увеличить наносимые противнику повреждения или взять его на абордаж. Купцам пригодятся различные торговые навыки: развивая их, ты сможешь покупать дешевле, продавать дороже, а также получишь возможность приобрести недоступные иначе предметы (естественно, навык влияет только на NPC-торговцев, с игроками придется договариваться самостоятельно). Помимо моря тебе придется сражаться и на суше, так что стоит освоить и фехтование, и стрельбу

А еще здесь можно посидеть на ступеньках здания прямо в центре Афин. Зачем – неизвестно, но суровые охранники тебя за это не накажут.

из пистолета, и врачевание. Не говоря уже о различных боевых приемах, позволяющих быстрее расправиться с оппонентом или повысить свою защиту. Но главное в «Пиратах Онлайн» – морские приключения.

ТАК ОНА И ПОПЛЫВЕТ

А бороздить моря придется большую часть времени. Гильдия торговцев то и дело просит доставить определенное количество нужного товара, гильдия исследователей и дня не может прожить без открытий, а Воины Ареса без конца просят расправиться с назойливыми пиратами. Конечно, все квесты однообразны и, по сути, представляют несколько типов заданий в разных обертках. И все было бы совсем просто, если бы не непредвиденные обстоятельства. Так, путешествуя по морям, ты рискуешь попасть в шторм: можно спустить паруса и переждать его либо не терять времени и попробовать покинуть неспокойные воды, но в последнем случае корабль потерпит больший ущерб. Также никто не застрахован от нападения пиратов: если от них не удастся откупиться или ты пожадничаешь, придется спасаться бегством или принять бой. Можно и самому стать разбойником, но в этом случае будь готов к тому, что на тебя нападут и военные корабли, и другие искатели приключений. Хотя объединиться с иными головорезами для охоты за более богатой добычей никто не мешает: некоторые торговые суда одиночку пирату просто не по зубам.

В то время как морские волки отправляются в плавание в поисках добычи, купцы ищут другие способы разбогатеть. В отличие от «Корсаров Онлайн» автоматизированной добычи ресурсов и производства здесь нет – будь добр взять в руки кирку, топор или соху и отправляться добывать камни, рубить дерево или выращивать хлопок. Зоны для добычи ресурсов есть в каждом городе, там же ты найдешь банки и склады для хранения честно нажитого. Для защиты от пиратов можно нанять NPC-охранников. А вот централизованного аукциона или биржи здесь нет, так что для покупки-продажи придется встретиться с игроком лично. Восточные корни игры дают о себе знать – механизмы торговли такие же, как, скажем, в Lineage 2.

ВСЕ ИМЕЕТ СУТЬ И ВЕС

Локализация «Пиратов Онлайн» неплоха. Переводчики не пошли по легкому пути (читай врезку), а выбрали единственный правильный подход, используя для работы над русской версией и китайский, и английский тексты. Конечно, без забавных словосочетаний не обошлось, один «поцелуй святого ствола» чего стоит.

А у персонажей есть характеристика «грузоподъемность». Кстати, названия растений и животных оставлены на латыни (для некоторых из них, особенно моллюсков, просто нет русскоязычных аналогов), так что глаз невольно о них спотыкается. С другой стороны, благодаря этому термины не теряются в ворохе текста. Если бы еще окна интерфейса можно было растягивать – фиксированный размер панелей дает о себе знать при игре в разрешениях больше 1024x768. Да и вообще графика игры безнадежно устарела: проект создавался не для эстетов, а для ценителей морских приключений, которым определенно не стоит проходить мимо. **PG**

Локации есть как прибрежные, так и в открытом море.

Хотя корабли похожи на исторические прототипы, графика устарела как минимум на несколько лет.

Одна из зон, в которых можно собирать ресурсы. Пока суровые мужики с топорами рубят деревья, я голыми руками расправляюсь с лисой.

КИТАЙСКАЯ ГРАМОТА

Несмотря на наличие английской локализации, русская версия игры делалась на основе китайской. В предоставленных на перевод файлах был не только оригинальный текст, написанный иероглифами, но и английский перевод, сделанный силами наших восточных товарищей. Взглянув на него, локализаторы ужаснулись: печально известное «all your base are belong to us» описывает ситуацию как нельзя точно. Не говоря уже о большом количестве несоответствий в переводе одних и тех же терминов. Посему переводчикам пришлось вооружиться китайско-английскими словарями и фактически сделать локализацию с родного языка игры, наощупь пробираясь сквозь тернии корявого английского текста. При этом одни описания животных, растений и достопримечательностей пришлось переделывать полностью, другие – очень сильно редактировать. Локализаторы еще продолжают бороться с разработчиками в попытках повысить качество продукта, но уже сейчас можно утверждать, что русская локализация более качественная, чем английская.

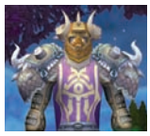
ТЕКСТ: СВЯТОСЛАВ ТОРИК

Когда-то этот остров был объектом дьявольских страстей – в том смысле, что там выполнялась львиная доля «дейликов», причем кое-кто предпочитал охотиться вовсе не на монстров.

Эпические ездовые животные всех расцветок и типов – идеальный gold sink для фанатов.

WORLD OF WARCRAFT

КУДА УХОДЯТ ДЕНЬГИ?



СТАТУС ФИНАНСИСТ-ЭКОНОМИСТ TORICK

ДИСЛОКАЦИЯ НОРДСКОЛ

Мировой финансовый кризис коснулся даже World of Warcraft. С выходом дополнения поползла вверх стоимость расходных материалов, маунтов и даже необходимых любому нормальному игроку услуг! Правда, кризис этот вовсе даже и не кризис. И он уже не впервые навещает World of Warcraft – такое происходит с каждым новым дополнением. В народе это явление называется gold sink, что в примерном переводе означает «слив бабла».

ТЕОРИЯ О ПРАКТИКЕ

Экономическая система WoW включает уровневую инфляцию. Поясню. С уровнем монстров повышается и количество денег, с них падающих, и качество шмотья, и даже стоимость «мусорных вещей». Если на первых уровнях падало в лучшем случае десять медных монеток, то ближе к концу счет шел на десятки серебра, а то и на золотишко! Причем девать его, по сути, некуда – только на аукционе купить что. Но опытный игрок прекрасно понимает, что купленная «зеленка» не сравнится с тем, что он может получить или опять же купить, получив высший уровень. И период 60–70, равно как и 70–80, исключением не является.

Таким образом, к 60/70/80-му уровню у игрока накапливается приличная сумма денег. Куда ее девать? Появляется соблазн продать золото за доллары-тугрики-рубли или поменять на какие-нибудь реальные услуги (помнишь нашумевшую историю про девушку и эпического грифона?). Blizzard придумала достойный выход: на 60-м доступно быстрое ездовое животное, причем стоимость его довольно высока – редко кто мог заплатить за него сразу при получении уровня. На 70-м основной gold sink – это эпическое летающее существо (грифон, виверна или еще какой дракон), которое тоже сразу купить нереально. Что же придумали для покорителей Нордскола и как с этим бороться?

НЕМНОГО ДЕНЕГ, НЕМНОГО ТЕПЛА

Первое, не самое дорогое – покупка «полета в холодном пространстве». Разработчики сделали так, что изначально игрок 70-го уровня, попавший в Нордскол, использовать своего летающего маунта не может. Мол, слишком холодно здесь, не хочет твой зверь в ледяном воздухе простуду заработать. Исправить эту проблему можно на 77-м уровне, купив у продавца в Даларане особое умение. Gold sink в данном случае скорее побочное явление, к тому же небольшое – всего 1000 золота (за один квест в WotLK дают 5–10 золотых). Здесь Blizzard больше упирала на то, что если игрок с самого прибытия в Нордскол заберется на своего грифона, то, во-первых, игровое время сильно сократится, а во-вторых, пользователь попросту не увидит многое из того, что с таким старанием рисовали художники.

Из других полезных вещей можно отметить зачарования (enchantments). Началось это еще с The Burning Crusade – у фракций можно купить разные зачарования на плечи и шлем. Традиция продолжилась и в новом дополнении: новые зачарования, просто необходимые для достойного сражения, продаются у соответствующих продавцов. Только стоят они несколько дороже, чем в Аутленде.

Сумки для рюкзака, традиционная вотчина портных – еще одна причина слить немножко золота. Главным образом, правда, на дополнительные ингредиенты, поскольку основные (frostweave cloth) накапливаются в процессе прохождения WotLK в громадном количестве. Есть сумки и подороже, но смысла в них практически нет. Blizzard не старается загрузить игрока максимальным количеством нужных и ненужных вещей, скорее наоборот. К примеру, незадолго до выхода дополнения все ездовые животные перекочевали из рюкзака в особый раздел интерфейса.

РОСКОШЬ КАК СРЕДСТВО ПЕРЕДВИЖЕНИЯ

Но на этом тема ездовых животных в World of Warcraft себя не исчерпала. Чего только стоит огромный мамонт, способный перевозить трех игроков одновременно, к тому же несущий на борту ремонтную мастерскую и автоматического торговца всякой полезной всячиной! А действительно, чего он стоит?

Самый классный «дейлик»: взобраться на дракона и, ковыряя его волшебным копьем, заставить спуститься на землю.

Здесь ты застрянешь надолго. Сыновья Ходира поначалу дают мало ежедневных заданий, поднимающих репутацию у этой фракции.

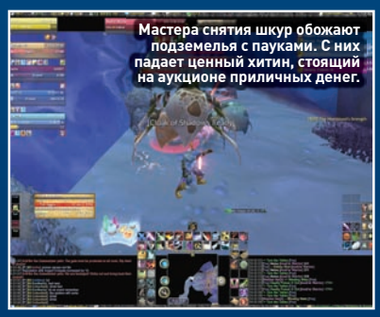
19 тысяч золотых он стоит, вот чего! Эпический gold sink.

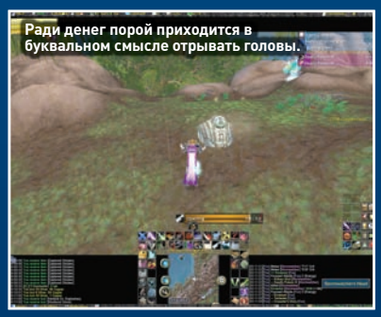
На втором месте по сливу бабла стоит волшебное колечко (четыре вида: для заклинателей, рукопашников, танков и лекарей). Несмотря на внушительную стоимость в 8500 золотых, оно реально стоит своих денег. Во-первых, по качеству эта безделушка превосходит многое из того, что есть в игре. Лучше него может быть только кольцо с одного из последних боссов. Во-вторых, раз в час с его помощью можно перенестись в Даларан! В отличие от других предметов с похожим свойством (кто-нибудь помнит сапожки Элли из Karazhan Opera Event: Wizard of Oz?) кольцо функционирует отдельно от камня-телепортатора Hearthstone. Маги, конечно, только посмеются – у них есть свой собственный портал в Даларан, но всем остальным такое колечко очень даже пригодится.

ПЕСНЬ О ДЕШЕВЫХ МАТЕРИАЛАХ

На данный момент суммы выглядят колоссально. Инфляция, проявляющаяся с каждым новым дополнением, затрагивает практически все аспекты рынка, позволяя неплохо нажиться на высоком спросе. Некогда популярные ингредиенты очень быстро падают в цене. Новые материалы становятся объектом охоты перекупщиков: я неоднократно поздравлял себя, покупая редкие шкурки по 40 золота и продавая эпическую заплатку (две шкурки плюс кое-что по мелочам) по 180. Особенно ценятся ингредиенты, которые идут не столько на полезные вещи для профессии, сколько на прокачку самого умения. Материалы добываются достаточно просто, но за один «проход» по Нордсколу прокачать свое мастерство с 375 до 450 никак не получится. Нужно либо тратить драгоценное время на сбор сырья (это если вторая профессия позволяет), либо идти в город и до хрипоты выяснять, не продаст ли кто большую партию по дешевке. Правда, весь этот бардак вряд ли продержится дольше двух месяцев. Ближайший патч может внести изменения в экономическую систему, но с насыщением рынка и удовлетворением спроса цены, скорее всего, упадут. Основным источником дохода для большинства игроков станут ежедневные задания («дейлики»), как это было еще в The Burning Crusade. При должном усердии можно каждые сутки выполнять лимит в 25 заданий, зарабатывая на каждом от 13 до 22 золотых плюс зелень и «мусор», получаемые в процессе. В среднем до 500–600 золотых в день. Только не спрашивай, сколько на это придется убить времени. Много. Очень много. Часов пять как минимум.

В теории можно обратиться к вездесущим китайцам, которые не устают рассылать свой гнусный спам – мол, продадим золотишко дешевле остальных. Сразу хочу


Мастера снятия шкур обожают подземелья с пауками. С них падает ценный хитин, стоящий на аукционе приличных денег.


Ради денег порой приходится в буквальном смысле отрывать головы.

СЛИВ БАБЛА HAUTE COUTURE

Борьбу с избытком золота на руках Blizzard начала из-за своих же действий. Введя в игру ежедневные задания, она позволила игрокам зарабатывать намного больше, чем до того. В то же время у многих еще оставались средства, и чтобы вывести их, была придумана схема «дорогие побрякушки». В гостинице Шаттрата постоянно тусуется девица по имени Haris Pilton (пояснять, надеюсь, не надо?), которая торгует всякими гламурными вещицами: кольцами, очками, сумочками. Среди прочего – эпический мешок на 22 ячейки (это максимум для Burning Crusade) стоимостью в 1200 золотых. Это был идеальный gold sink для тех, кому стало некуда девать деньги. Впрочем, он и сейчас остается таковым – новый Glacial Bag с такой же вместимостью получается слишком дорогим по материалам (900–1000 золотых). К тому же рецепт сумки продается только у одной не очень дружелюбной фракции, и чтобы получить к нему доступ, придется выполнять по три ежедневных квеста на протяжении… 60 дней!

Здесь живут самые угрюмые великаны на всем Нордсколе. Денег дают мало, самые вкусные вещи – только при максимальной репутации с этой фракцией.

Маги Кирин Тора дают ежедневные задания в какой-нибудь инстанс. Главное – найти подходящую группу.

Argent Crusade вместе с товарищами из ордена Рыцарей Эбонитового клинка дают возможность неплохо подзаработать – порядка семи ежедневных квестов.

напомнить, что такие сделки нарушают соглашение игрока с Blizzard Entertainment. Бойся, могут поймать. А если ты такой смелый и уверенный, все равно подожди немного. Уровень инфляции, к которому привязан курс золота, еще не дошел до своего конца. Когда все успокоится, сразу станет ясно, у кого действительно дешевые монеты, а кто так, погулять вышел.

РАССТРЕЛЬНЫЕ СТАТЬИ БЮДЖЕТА

Абсолютно все игроки тратят деньги на починку экипировки. Разница лишь в том, во что одет персонаж. Самый дешевый ремонт у «тряпочников» (маги, чернокнижники, жрецы), вторые по стоимости – «кожаные парни» (друиды, разбойники), на третьем месте – «кольчужники» (шаманы и охотники), а самая дорогая починка у «латников» (воины, паладины и рыцари смерти). Увы, точных цифр у меня нет. Будучи разбойником, одетым в лучшие «необычные» (уровень предмета 200) и эпические вещи, я трачу на полный ремонт, достигаемый за десять смертей, около 22 золота. То есть 2 голды за смерть. Когда рынок лечебных зелий устаканится, можно будет точно узнать, стоит ли в случае опасности пить спасительную банку или дешевле помереть.

Еще одна статья расходов – стрелы и пули у охотников, яды у разбойников, а также ингредиенты для различных заклинаний у прочих классов. Стоят они не то чтобы много, но тратятся постоянно. Тут сложность заключается больше в том, чтобы у тебя всегда был запас расходников. Очень уж неудобно оставаться посреди подземелья с пустыми карманами, клянча у коллеги немного ядов до конца рейда.

КРИЗИС НЕ ДЛЯ ТЕБЯ

Бороться с кризисом очень просто – не надо покупать ничего лишнего. Твой персонаж, слава разработчикам, кушать не просит. Накопишь денежку – купишь ему подарочек. Накопишь еще – купишь презент подороже. А если вооружиться терпением, временем и смекалкой, можно заработать, как в старые добрые времена, скупая подешевле у тех, кому не нужно, и продавая подороже тем, кто нуждается. Удачного процветания! **PG**

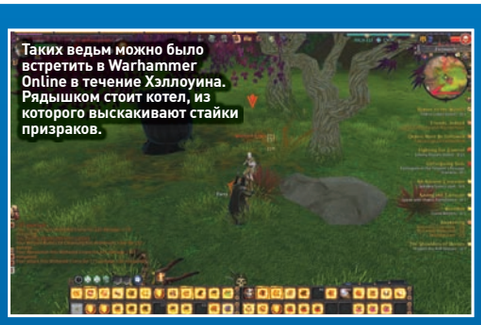
Интересно, сколько денег было вбухано в постройку этого чуда архитектуры?

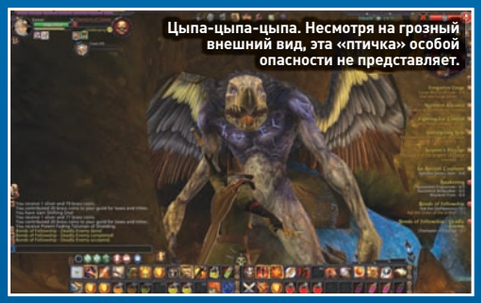
Некоторые вещи не стоят ни копейки – нужно лишь потратить кучу времени (и денег на ремонт), чтобы собрать нужное количество эмблем.

Колечко, по умолчанию стоящее 8400, можно купить и дешевле: достаточно повысить репутацию с фракцией Kirin Tor.

ТЕКСТ: ДЕНИС КУБЛИЦКИЙ

Водопады в эльфийской зоне Dragonwake. Не Rivendell, но тоже захватывает дух. А прямо у подножия водопадов находится точка, за которую идет бой.


Таких ведьм можно было встретить в Warhammer Online в течение Хэллоуина. Рядышком стоит котел, из которого выскакивают стайки призраков.


Цыпа-цыпа-цыпа. Несмотря на грозный внешний вид, эта «птичка» особой опасности не представляет.

WARHAMMER ONLINE: КТО В ПОЛЕ ВОИН?

ЧАСТЬ ВТОРАЯ. К ВОПРОСУ О ЗАМКАХ

СТАТУС WITCH HUNTER ESMER, 40-Й РАНГ

ДИСЛОКАЦИЯ AXE BITE PASS, ALTDORF

Получить максимальный ранг в Warhammer Online – дело нехитрое, ведь игра награждает опытом за любую активность да и вообще довольно демократична. Большую часть заданий легко выполнить в одиночку, а любители PvP быстро повысят уровень в сражениях с другими игроками. С экипировкой и деньгами проблем тоже нет – этого добра тут навалом. Даже если ты уделяешь игре лишь пару часов в день, почти наверняка получишь «сороковник» через пару-тройку месяцев. А дальше?

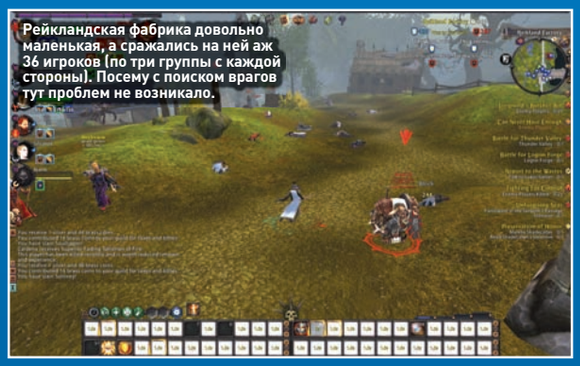
По задумке Mythic, основным времяпрепровождением «взрослых» персонажей должны стать массовые сражения за право обладания крепостями и контрольными точками в открытых PvP-зонах (open RvR). Обе противоборствующие стороны имеют возможность захватывать целые локации и таким образом дойти до столицы противника и разграбить ее. Во вражеском мегаполисе можно разжиться самыми «вкусными» вещами, так что стимул вести наступательную кампанию огромный. Но и усилия нужно приложить соответствующие: взять вражескую твердыню под силу лишь огромному войску. Речь тут идет о сотнях игроков. Звучит интересно, но есть нюансы.

ПЕРЕТЯГИВАНИЕ КАНАТА

Чтобы захватить зону и продвинуться на шаг ближе к вражеской столице, нужно набрать определенное количество победных очков (Victory Points), после этого война перемещается в следующую локацию. Небольшое количество этих очков выдают за выполнение публичных квестов и участие в сценариях, но основная их доля приходится на захват крепостей и убийство врагов в открытых PvP-зонах. К сожалению, о затяжных масштабных сражениях говорить не приходится. Виновны в этом не только серверные лаги, тормоза и вылеты клиента, но и непродуманный механизм награждения игроков. Сейчас за захват замка дается три золотых мешка с архиполезными вещами (обычно «сетовая» экипировка). Защитники же не получают ничего, кроме 100 очков славы (renown) каждые несколько минут. Конечно, слава идет и за убийство противников, ну так и враги получают не меньше. Атакующим тоже невыгодно осаждать замки, которые защищают игроки. Чем воевать несколько часов кряду, им проще пойти и быстро захватить крепость у NPC-охранников, получив свои мешочки. Обычно несколько групп персонажей захватывает «пустые» замки, получая ожидаемые награды. А через 15 минут противоположная сторона отвоевывает крепости обратно.

Спору нет, все эти проблемы можно списать на лень игроков: не хотите воевать – Mythic вам не помощник. Но ведь компания могла бы озаботиться созданием минимальной мотивации для участия в битвах. Например, поощрять не захват замка, а его удержание. Либо сделать дополнительные и более весомые бонусы для защитников. Подобных вариантов на форуме www.warhammeralliance.com тьма, но учтут ли создатели игры хотя бы некоторые? К слову, там же есть тема, созданная два года назад и озаглавленная «Что бы нам не хотелось видеть в Warhammer Online». Ее автор назвал это своеобразным экспериментом, таким себе экскурсом в историю. Стоит признать, большинство высказанных там опасений таки подтвердились. В игре есть и «зерг», когда одна сторона побеждает другую только

Одно из заданий Heavy Metal – найти песочный замок в сценарии Reikland Factory. А что его искать? Он расположен на берегу, прямо рядом с твоей базой.


Рейкландская фабрика довольно маленькая, а сражались на ней аж 36 игроков (по три группы с каждой стороны). Посему с поиском врагов тут проблем не возникало.

Сценарий Reikland Factory был доступен только в течение игрового ивента Heavy Metal.

благодаря численному превосходству, и невыносимые лаги в крупномасштабных боях (хотя это беда всех MMO), и бесполезные умения (частично из-за того, что они не работают как надо). Да, многопользовательские игры всегда выходят сырыми, и мы привыкли закрывать глаза на ошибки, но в Warhammer Online не функционирует главная фишка – то, что сами разработчики называют War is everywhere. War is nowhere, печально шутят некоторые подписчики. И они почти правы.

ШАГ В СТОРОНУ

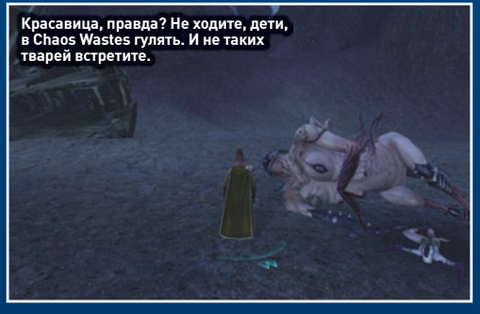
Пытаясь повысить интерес к игре, в ноябре Mythic провела два игровых мероприятия. Первое, несложно догадаться, было посвящено Хэллоуину. С ведьмами, призраками и скелетами – как положено. Одно из публичных заданий заключалось в том, чтобы убить 100 игроков в open RvR. Действительно, хорошая задумка, но реализация подкачала – убийства засчитывались только на небольшом пятачке, поэтому в первый день все желающие туда просто не поместились, а во все последующие там не было никого. Это, между прочим, относится почти ко всем публичным квестам: после запуска игры их выполняли толпы народу, сейчас же сложно даже заранее собрать соответствующую группу. Думается, нелюбовь к «пабликам» вызвана непродуманной системой выдачи призов. Иные люди получают пресловутый золотой мешок несколько раз подряд (и во всех одинаковые вещи!), другим же не достается ничего. Путей решения проблемы множество, и один из самых простых – дать возможность отказаться от своей награды в пользу другого персонажа. Казалось бы, плевое дело, но списке изменений очередного патча по этому поводу опять нет ни слова.

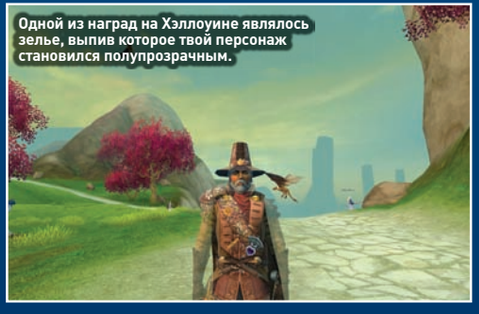
В течение второго ивента – Heavy Metal – игроков каждый день ждало новое задание. В качестве промежуточных наград за их выполнение предлагались трофейная эмблема и плащ, единственное достоинство которого – стильный внешний вид. Игроки, выполнившие все задания, получили возможность одними из первых создать персонажей класса Black Guard или Knight of the Blazing Sun. Когда журнал выйдет в продажу, эти два класса должны быть доступны всем подписчикам, так что не волнуйся, ты ничего не потерял. Да и часть «хеви-металлических» заданий выглядели в PvP-ориентированной игре странно. Например, посетить столицу, выполнить три этапа публичного квеста или поговорить с определенным NPC. Конечно, задачи типа «убить 15 персонажей в open RvR» несколько расшевелили затосковавшую публику, но этого явно недостаточно. Посмотрим, что изменится через месяц. **PG**

НАС ПОСЧИТАЛИ

В прошлый раз мы говорили о дисбалансе сторон в WAR – и вот, пожалуйста, уже появился ресурс, на котором всех посчитали. www.waralytics.com берет информацию с www.wardb.com (крупнейшая база данных по Warhammer Online) и Warhammer RealmWar (официальные данные Mythic о персонажах и гильдиях, аналог WoW Armory). Правда, при этом не учитываются бойцы, не состоящие в гильдиях, но после 20-го ранга таких практически нет, поэтому погрешность составляет не более 5 процентов. В среднем по больнице, сиречь серверам, персонажей 40-го ранга за Destruction на 30 процентов больше, чем за Order. Такое же соотношение сторон сохраняется на 20-м ранге и выше. Серверов Warhammer Online более сотни, но силы Порядка доминируют (и то незначительно) лишь в шести мирах. А если рассматривать серверы с населением более 5 тысяч персонажей, соотношение Destruction к Order составляет от 1.1:1 до 1.9:1. Такая вот невеселая арифметика. Причем страдают обе стороны, ведь самые интересные сражения происходят при равных силах.

Живой единорог в Chaos Wastes – неисповедимы пути вселенной Warhammer.

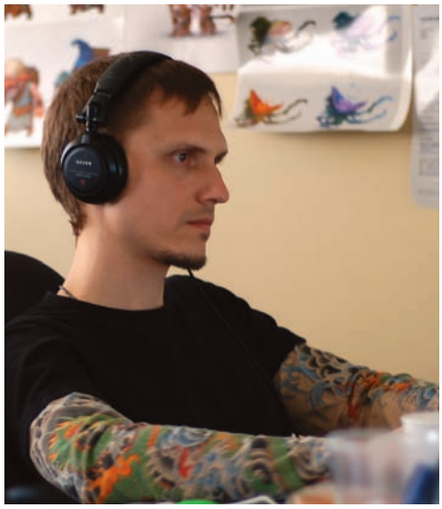

Красавица, правда? Не ходите, дети, в Chaos Wastes гулять. И не таких тварей встретите.


Одной из наград на Хэллоуине являлось зелье, выпив которое твой персонаж становился полупрозрачным.

ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ «АЛЛОДОВ ОНЛАЙН»

ЧАСТЬ 3, ИСТОРИЯ СОЗДАНИЯ ГИББЕРЛИНГОВ

Видео на диске!



Привет! Меня зовут **Александр Горбатюк**, я руковожу арт-командой, которая делает существ для «Аллодов Онлайн». В состав нашей команды входят 2D- и 3D-художники, аниматоры и художники по спецэффектам. Мы не занимаемся программированием, а отвечаем за художественное воплощение всех созданий, которых ты встретишь в игре. Мы придумываем, рисуем и анимируем игровых персонажей всех классов и рас, всевозможных NPC, маленьких и больших монстров, водоплавающих, летающих и бегающих тварей. Я расскажу, как в игре появилась раса гибберлингов, кто ее придумал и чем уникален этот тип героев.

ОТ ЭВОКОВ К ЧИП-ЭНД-ДЕЙЛУ

Гибберлинги больше похожи на добрых мохнатых зверьков, чем на грозных и могучих противников. Несмотря на свою симпатичную, даже кавайную внешность, эти существа умеют постоять за себя в любой ситуации. Внешность гибберлингов не слишком изменилась на пути от идеи к финальному воплощению в игре. Но сначала они были крепышами, более сбитыми, чем сейчас, и немного выше ростом. Их руки и ноги были длиннее, а лицо и ладони не были покрыты шерстью. Прототипом наших первых гибберлингов можно назвать эвоков из шестой части «Звездных войн». Как и у Лукаса, наши маленькие двуногие существа обладали невероятным любопытством и изобретательностью, а их племена управлялись советом старейшин. Гибберлингам постоянно не давала покоя страсть к далеким странствиям и изучению различных технических устройств. И хотя в итоге мы отошли от этой идеи, наши пушистики тоже обладали тягой к путешествиям и были неравнодушны ко всяким техническим штукам. Перебрав несколько вариантов концептов, мы решили сделать гибберлингов более милыми, слегка похожими на плюшевых кошечек, собачек, хомячков или хорьков. Чтобы в распоряжении игрока был трогательный пушистый зверек, которого хочется взять и обнять. Поэтому сегодняшние гибберлинги больше похожи на Чипа и Дейла, чем на своих эндорских сородичей.

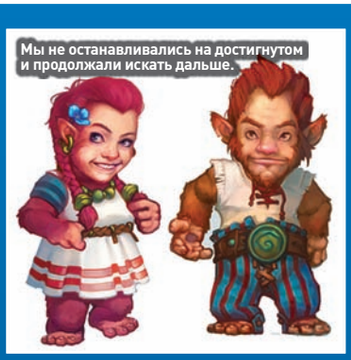
СООБРАЗИМ НА ТРОИХ

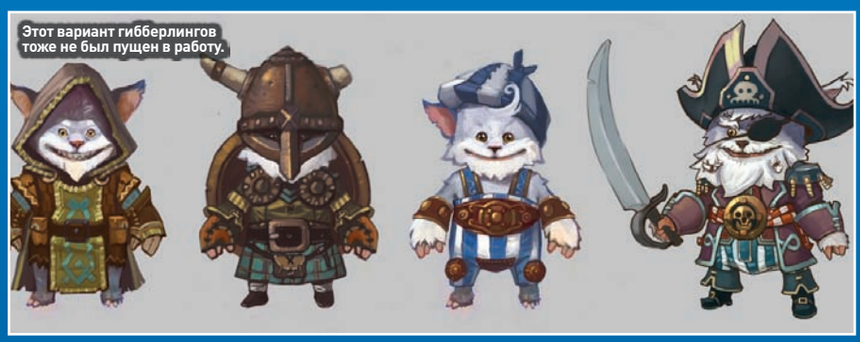
Создавая персонажа-гибберлинга, ты получаешь в свое распоряжение не одного, а целых трех героев. Однако так было не всегда. Разговоры о том, сколько должно быть гибберлингов, начались с того, что по библии мира Аллодов природными врагами наших милых мохнатых зверьков являются орки. Брутальные фанаты гоблинобола и пушистые отважные зверьки находятся в природном противостоянии. Орки считают, что гибберлинги – разновидность гоблинов, и пытаются их поработить, чтобы забить в свои спортивные ворота вместо меча или просто съесть. Но умные и свободолюбивые гибберлинги не согласны с таким решением, так что этим двум расам в мире Аллодов сталкиваться придется постоянно. Но орки обладают гигантским ростом, некоторые из них выше 2 метров. Представить, что один 60-сантиметровый гибберлинг борется с высокорослым орком, да еще и побеждает, согласись, очень сложно. Мы поняли, что нужно объяснить, как пушистые герои смогут сразиться с орками на равных. Высказывалось мнение, что гибберлингов должна быть целая армия, а нападать они будут всем скопом. Что их будет трое, первым придумал наш ведущий аниматор Даня Шипицын. В ходе одного из обсуждений он высказал это как забавную идею, поскольку тогда казалось, что воплотить эту задумку в игре нереально. Но подобный подход подде-

Даня Шипицын – ведущий аниматор, который придумал, что гибберлингов будет трое.

Аниматор Ира Жерновенкова, выступившая в роли Станиславского: «Не верю!»

Поиски идеи.


Мы не останавливались на достигнутом и продолжали искать дальше.


Этот вариант гибберлингов тоже не был пущен в работу.

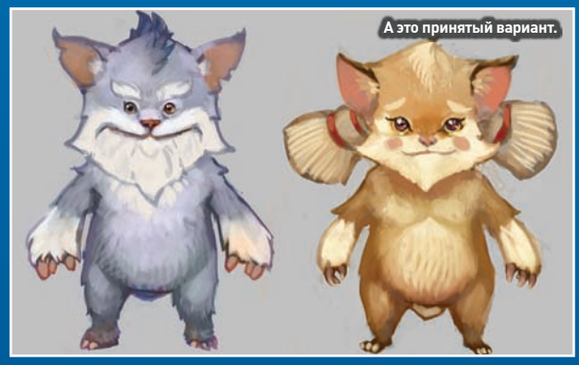
ржал наш арт-директор Виктор Сурков. А дальше Саша Мишулин, креативный директор проекта, буквально за день набросал мыслей о том, как гибберлинги будут путешествовать и уживаться втроем. В частности, распределил между ними разные роли: атакующего, защитника и мага.

ОТ ИДЕИ К ВОПЛОЩЕНИЮ

Программисты тоже загорелись этой идеей, сказав, что такую нестандартную задачу было бы очень интересно решить. Ведь наши технические требования рассчитаны на то, что в кадре одновременно могут находиться 50 персонажей. Если же игрок окажется на территории гибберлингов, то в кадре появится уже 150 существ. Мы понимали, что сделать это будет сложно, но было также ясно, что если получится выполнить задуманное, выйдет очень прикольно. Саша Мишулин предложил, что, раз гибберлингов трое, нужно постараться сделать такую анимацию, чтобы герои выполняли одно и то же действие сообща. Но первые подобные идеи вообще не реализовывались на нашем движке, вроде того, как они все вместе несут один посох или ходят, запрыгнув друг на друга. В итоге мы пришли к тому, чтобы каждый гибберлинг отвечал за определенный набор действий. И постарались сделать так, чтобы у каждого зверька во время определенных действий проигрывалась своя собственная анимация, а действия троицы смотрелись на экране гармонично. Например, атакующий гибберлинг должен нападать, защитник – отражать вражеские удары, а в моменты, когда надо колдовать или лечить, третий гибберлинг берет в руки волшебный посох. Но и от взаимодействия между зверьками мы не отказались. Они, к примеру, вместе едят и пьют, танцуют и водят хороводы. А если кто-то просит их указать дорогу, они забираются друг на дружку и самый верхний показывает пальцем направление.

ГОЛЬ НА ВЫДУМКИ ХИТРА

Про одежду гибберлингов тоже было много споров. Проблема в том, что все вещи в мире, будь то трофей или созданный собственноручно предмет, появляются у игрока в единственном экземпляре. Например, при убийстве монстра ты получаешь один шлем. Как его делить между тремя гибберлингами? Первой идеей было условно «пилить» одну вещь на троих, то есть сделать так, чтобы на всех гибберлингах появлялись одинаковые вещи. Но иметь трех похожих персонажей – не выход. Следующей мыслью было давать каждый предмет экипировки какому-то одному гибберлингу. Но тогда получалось, что даже на высоких уровнях троица не будет полностью одета.


А это принятый вариант.

МОЯ ПУШИСТАЯ СЕМЬЯ

У любой другой расы в «Аллодах Онлайн» есть женские и мужские персонажи, но гибберлинг – это семья. При создании ячейки общества, в которую входят три гибберлинга, тебе предстоит выбрать пол каждого из них, а затем позаботиться о настройке внешности: прически, типа лица и даже цвета меха. Таким образом, каждый гибберлинг в тройке будет выглядеть уникально. Не обещаем, что следующая фича не изменится, но сейчас планируется, что у каждого из гибберлингов будет свое имя, а фамилия у них будет общая. Скажем, Таня, Ваня и Маша Крузенштерн. Да! С точки зрения механики и игрового интерфейса ты будешь управлять одним персонажем. Сейчас наши программисты графики работают над тем, чтобы гибберлинги в игре смотрелись гармонично: не дублировали друг друга, синхронно совершая одинаковые движения, а делали их в определенной последовательности, чтобы выглядеть естественно. Это касается всего: дыхания, бега, еды и танцев. В итоге наши герои обязательно получатся очень живыми, веселыми и забавными.

Наша арт-команда в полном составе.

Гибберлинги наступают.

Первая версия гибберлингов-девочек.

Первая версия гибберлингов-мальчиков.

А игроку при взгляде на шикарно выглядящих героев других рас будет обидно за своих персонажей. Остановились мы на наиболее сбалансированном варианте. Теперь гибберлинги могут сделать из одной полученной вещи три таких же. А оружие и боевое обмундирование честно распределяются между ними в зависимости от специализации. Один персонаж, например, получит щит, другой – меч, а третий – посох.

MOTION CAPTURE

Создание анимации для гибберлингов – отдельная история. Motion capture, или мокап, – технология, позволяющая с помощью специальных датчиков, нацепленных на человека, записать любые его движения: прыжки, падения, размахивание руками или кулаками. Из полученного материала можно сделать необходимую анимацию, а затем использовать в игре. Мы применяем мокап для создания анимации всех рас «Аллодов Онлайн», и гибберлинги в этом случае не стали исключением. А поскольку они больше похожи на хорьков или хомячков, чем на людей, поначалу наша команда слабо представляла, как делать motion capture для этих существ. Сложно было найти подходящие костюмы с датчиками, ведь они изготавливаются под человеческие фигуры. Актер тоже требовался необычный – с маленькими руками и ногами. Лилипута мы искали через всех своих друзей, товарищей и случайных знакомых, обзванивали кружки и театральные студии. В итоге ребята из компании, где мы записывали мокап, сами нашли подходящего человека. Актер, приехавший с южных рубежей нашей родины, не очень хорошо говорил и понимал по-русски. А отыгрыш гибберлинга стал его первой ролью. В качестве костюма пришлось использовать самый маленький женский комбинезон, подвернув, изогнув и сморщив его в кучу причудливых складок. Профессионального сценического опыта у нашего актера почти не было, и поначалу у нас опустились руки: как объяснить ему, что именно нужно делать? На помощь пришла наша аниматор Ира Жерновенкова. Как верно подметили древние, талантливый человек талантлив во всем. Ира, смело используя свою природную женскую пластику и систему перевоплощения Станиславского, показала актеру, как правильно войти в образ гибберлинга. И ему пришлось изрядно потрудиться, поскольку этот мокап длился в три раза дольше обычного. Ведь гибберлингов трое, стало быть, и анимаций нужно в три раза больше, чем у любого другого персонажа. Фактически одно и то же движение снималось три раза – для каждого персонажа по отдельности. Фрагменты этих забавных съемок ты можешь найти на дискеприложении к журналу. **PG**

Мимика гибберлингов.

Привет всем читателям «РС ИГР»!

Семейство гибберлингов всегда путешествует втроем.

Меховым зверятам и в Сиверии не холодно.

Ты читаешь «РС ИГРЫ» с первого номера, или только что взял издание в руки? Ты не пропускаешь ни одной новой игры, или принципиально покупаешь лишь симуляторы двухроторных вертолетов? Ты считаешь наш журнал лучшим или думаешь, что многое в нем нуждается в доработке?

Не молчи! Нам действительно важно знать твое мнение, более того, оно повлияет на концепцию, внешний вид и содержание издания.

Просто зайди по ссылке
www.gameland.ru/pc
ответить на вопросы анкеты – это займет всего несколько минут.

Каждый участник опроса получит шанс выиграть призы и подарки! И абсолютно все мнения будут приняты редакцией к рассмотрению.

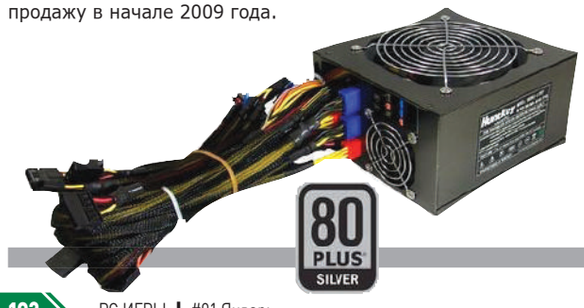
PC ИГРЫ

ВНЕШНЯЯ ВИДЕОКАРТА ОТ FUJITSU SIEMENS

В продаже можно встретить не так уж много ноутбуков с мощной графической подсистемой. Они все как один очень большие, тяжелые и сильно греются. Инженеры Fujitsu Siemens нашли достаточно изящное решение этой проблемы. Они разработали внешний графический ускоритель AMILO GraphicBooster, который подключается к компьютеру кабелем и берет все заботы по обработке изображения на себя. Новинка основана на базе чипсета ATI Mobility Radeon HD 3870 с 512 Мбайт памяти, поддерживает одновременное подключение трех мониторов, а также имеет два USB-порта. В них можно подключить клавиатуру и мышку. По заявлениям разработчиков, производительность мобильного компьютера может возрасти до 470% по сравнению с изначальной конфигурацией ноутбука. Вполне возможно, если за основу взять нетбук. Во всяком случае идея AMILO GraphicBooster выглядит очень изящно – осталось протестировать новинку. Из технических характеристик следует, что вес адаптера составляет 0.5 кг, а размеры его – 180x130x33.5 мм. Поддерживаемые интерфейсы: DVI-I (HDCP), HDMI, выход S/PDIF и USB 2.0.

ЭКОНОМИМ НА ПИТАНИИ

Китайская компания Huntkey объявляет о начале поставок модульных блоков питания семейства Cable Master. Каждая модель новой серии обладает пятью шинами питания +12 В. Мощность БП – 800 и 900 Вт, они оснащены активной схемой коррекции коэффициента мощности. При этом каждая модель имеет два вентилятора и экономный режим потребляемой мощности – менее 1 Вт при токе линии +5VSB на уровне 0.1 А. Производитель заявляет, что результат независимой экспертизы подтверждает КПД новинок на уровне 88% при номинальной нагрузке, что соответствует одному из лучших показателей в индустрии. Более того, обе модели серии прошли сертификацию 80PLUS, при этом старшая модель, на 900 Вт, сертифицирована на одном из высочайших уровней – 80 PLUS Silver, а модель на 800 Вт – на престижном уровне 80 PLUS Bronze. Суммарная выходная мощность пяти каналов +12В младшей модели составляет 64 А, старшей – 70 А. Номинальная мощность новинок при этом составляет 800 Вт (непрерывно) и 900 Вт максимально для младшей модели и 900 Вт непрерывно и 1000 Вт максимально для старшей модели. Организация модульной кабельной системы позволит освободить место внутри корпуса. Новые блоки питания Huntkey Cable Master поступят в продажу в начале 2009 года.



ТРОЙНОЙ УДАР

Трехканальные наборы оперативной памяти стали востребованы с появлением нового поколения процессоров Core i7 и системной логики под эти кристаллы. Производители также начали активно разрабатывать и продвигать подобные продукты. Взять хотя бы Patriot, которая не так давно анонсировала кит Viper DDR3-1600. Суммарный объем набора может составлять 3 или 6 Гбайт. Латентность чипов памяти 8-8-8-24. Для охлаждения предусмотрены фирменные радиаторы Aluminum Copper Composite Technology. Все модули обеспечиваются пожизненной гарантией. Или вот компания OCZ. Под этой маркой были анонсированы трехканальные наборы из линеек Reaper Series и Platinum Series для обладателей материнских плат на базе Intel X58 и процессоров Nehalem. Вариантов с объемом тут тоже немного: 3 или 6 Гбайт. Тактовая частота 1866 МГц, латентность 9-9-9-28. Для отведения тепла от микросхем используются Heat Pipe Conduit или Xtreme Thermal Convection.

НОВЫЕ ПРОЦЕССОРЫ INTEL

В модельном ряду процессоров Intel Core 2 Quad пополнение: три новых кристалла. Для энтузиастов наибольший интерес представляет модель Core 2 Quad Q8300. Этот четырехъядерный «камень» работает на частоте 2.5 ГГц (1333 МГц шина) и несет на своем борту 4 Мбайт кэш-памяти второго уровня. Новинка создана по 45-нанометровому техпроцессу и будет стоить примерно $224. Помимо этого, было объявлено о начале производства Pentium E5300 (2.6 ГГц, 800 МГц шина, 2 Мбайт кэш второго уровня) по цене от $86 и Celeron E1500 (2.2 ГГц, 800 МГц шина, 512 Кбайт кэш второго уровня) стоимостью $53. Не стоит забывать о том, что сразу после появления в продаже цены на эти новинки будут несколько выше заявленных.

НОВЫЙ CHROME

Видеокарты S3 Graphics, конечно, не могут конкурировать с графическими адаптерами производства NVIDIA и AMD. Тем не менее они пользуются некоторым спросом. Последнее достижение этой компании – выпуск нового поколения графических процессоров Chrome 500. По заявлениям производителя, теперь пользователи получат в свое распоряжение возможности воспроизведения дисков Blu-ray и видеопотоков высокой четкости (HD), а также поддержку DirectX 10.1 и OpenGL 3.0 под управлением операционных систем Microsoft Windows и Linux. Первой представительницей серии стала карта Chrome 530 GT. Частота ядра составляет 625 МГц, а скорость 512 Мбайт 64-битной памяти 1000 МГц. Энергопотребление новинки составляет 25 Вт, цена – $45. Для подключения монитора предусмотрены интерфейсы HDMI и DVI.

ОЛДОВЫЙ ЯЩИК

Cooler Master ATCS 840 – это ремейк самого первого компьютерного корпуса из алюминиевого сплава линейки ATCS (Active Thermal Convection System – система активного теплообмена), выведенной на мировой рынок в 1999 году. Модель продолжает эту традицию уже с добавлением современных достижений в эргономике и охлаждении системы. Основа ATCS 840 создана полностью из алюминия. Такая конструкция обеспечивает меньший вес по сравнению с обычными корпусами – вес системного блока в сборе может быть более 20 кг!

Новинка позволяет установить два блока питания одновременно. Система охлаждения начинается с трех 230-миллиметровых вентиляторов (два сверху, один спереди). Есть и дополнительные модули охлаждения видеокарт (в комплекте) и жестких дисков (покупаются отдельно). На верхней панели вместо двух штатных вентиляторов может быть установлен радиатор жидкостной охлаждающей системы. Конструкция корпуса включает в себя выдвижную платформу для удобства установки материнской платы. Основа под системную плату имеет технологическое окно для доступа к креплению кулера. Установка жестких дисков и оптических приводов производится без использования инструмента. Имеется съемный воздушный фильтр подаваемого в корпус воздуха.

ДЛЯ САМЫХ МАЛЕНЬКИХ

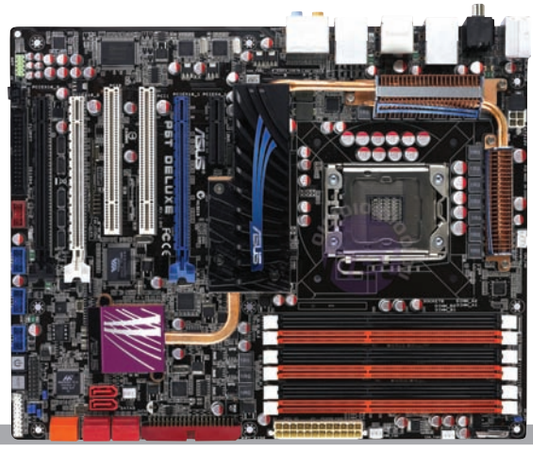
Компания Philips представляет на российском рынке серию ярких наушников, специально разработанных для детей: модели с головной стяжкой, шейным ободом и креплением-крючком. Все новинки имеют специальную конструкцию, рассчитанную на рост ребенка. Также устройства оснащены блокиратором максимального уровня громкости, чтобы защитить слушателя от перегрузок слуха. По заявлениям производителя, динамики наушников изготовлены с применением ниодимового магнита, наилучшего материала для создания сильного магнитного поля в целях улучшения чувствительности в звуковой катушке, улучшения низкочастотных характеристик и качественного сбалансированного звучания. Рекомендованная розничная цена – 700 рублей на все модели. В продаже новинка появится в январе 2009 года.

НОУТБУК С ТРЕМЯ ВИДЕОКАРТАМИ

Да, случается и такое! К выходу готовится уникальный ноутбук марки Toshiba с тремя (!) видеокартами. Этот производитель давно прославился среди пользователей портативных медиастанций и геймеров-этузиастов. Новый ноутбук примечателен именно тем, что имеет две дискретные видеокарты GeForce 9800 GTS и одно встроенное в чипсет графическое ядро GeForce 9400M (в модификациях X305-Q706 и X305-Q708). Первая модель оснащена процессором Intel Core 2 Duo P8400, 4 Гбайт оперативной памяти и обладает суммарным дисковым пространством в 320 Гбайт. Разрешение 17-дюймового монитора составляет 1680x1050 точек, ориентировочная цена – $2000. Второй компьютер – куда более производительный! – X305-Q708 оснащен процессором Core 2 Extreme QX9300 и дополнительным SSD-накопителем на 128 Гбайт. Правда, и цена его намного выше: $4200. Как ты уже догадался, две независимые видеокарты работают в SLI-режиме и выдают некислое количество кадров в той же Crysis. Встроенная же графика нужна для экономии заряда батарей – когда пользователь сидит в Сети или же набирает буковки в Microsoft Word, тандем GeForce 9800 GTS попросту отключается.

НОВЫЙ РЕКОРД!

Представители ASUS заявляют о том, что материнская плата P6T Deluxe позволила добиться потрясающих результатов разгона процессора Core i7 – частоты ядра 5.4 ГГц и 2338 МГц для памяти DDR3. Плата построена на новейшей платформе Intel и поддерживает эксклюзивную технологию ASUS Super Hybrid Engine, сочетающую функциональность TurboV и ASUS EPU. По заявлениям разработчиков, TurboV – это усовершенствованное приложение разгона, для использования которого не нужно завершать работу или выполнять перезагрузку ОС, ASUS EPU – технология, автоматически обеспечивающая наиболее эффективное использование энергии.



ТЕКСТ: КИРИЛЛ АВРОРИН

Записать и сохранить

Тестирование защищенных USB-накопителей

ЧТО МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

A-DATA USB2.0 FLASH DRIVE 16GB
CORSAIR FLASH SURVIVOR 8GB
KINGSTON DATATRAVELER TERRA COTTA 4GB
OCZ ATV 8 GB
OCZ ATV TURBO 4 GB
PRETEC I-DISC BULLETPROOF 4 GB
SANDISK ULTRA CRUZER 4 GB
TRANSCEND JETFLASH 220 8 GB

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Техническая часть флеш-накопителей практически идентична. На микросхемы распаяны модули флеш-памяти, чип, отвечающий за передачу данных посредством USB-порта и другие необходимые компоненты. Ничего сложного здесь нет, поэтому заниматься производством подобных накопителей может практически любая, даже очень маленькая, компания. Именно поэтому полки магазинов переполнены разноцветными накопителями с именами таких производителей, о которых мы ничего никогда не слышали. Однако есть компании, уделяющие производству накопителей намного больше внимания, они создают действительно уникальные гаджеты.
В этом тесте мы решили собрать защищенные накопители. Одни из них облачены в водо- и пыленепроницаемые корпуса, защищающие их также от повреждений при падении и ударах. Другие готовы защитить вашу личную информацию от любопытных коллег или при утере накопителя. В последнем случае применяются различные способы: сканер отпечатков пальцев, пароль, защита как на аппаратном, так и на программном уровне.
Флешки мы тестировали именно в тех условиях, на которые они рассчитаны. Однако каждый накопитель, несмотря на свои замечательные свойства, должен обладать достаточной скоростью чтения и записи, иначе копирование пары сотни мегабайт данных может занять неприлично долгий промежуток времени. Некоторые производители уделяют особое внимание отбору чипов памяти и гарантируют стабильно высокую скорость работы, правда, при этом их модели в несколько раз дороже продукции конкурентов. Оптимально выбирать золотую середину – флешку, которая работает пусть не на самой высокой скорости, зато график чтения у нее стабилен и вы будете уверены, что не провозитесь с копированием данных дольше, чем несколько минут.

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

ПРОЦЕССОР
Intel Core 2 Duo E7300
ПАМЯТЬ
DDR2 2 Гбайт (Corsair XMS2-8000 2x512 Мбайт, OCZ PC2 8000 2x512 Мбайт)
ВИДЕОКАРТА
ATI Radeon HD 4870
ЖЕСТКИЙ ДИСК
RAID 0 из двух Samsung 80 Гбайт SATA II
КОРПУС
GMC R2 TOAST
DVD-ПРИВОД
LG GSA-H62N
БП
ThermalTake W0131RE 850W
ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА
Microsoft Windows Vista Ultimate

Без малого десять лет назад в продажу поступили первые накопители на флеш-памяти. К тому времени и в помине не было такого широкого ассортимента мобильных средств хранения данных. Еще были в ходу флоппи-дисководы, но сохранить на 1.5-мегабайтной дискетке можно было лишь пару документов Word. А возрастающая популярность цифровой музыки, фото и видео требовала все более емких накопителей. Единственной альтернативой (которая, впрочем, сохраняется и по сей день) являлись CD-диски. Они обладали достаточной емкостью, однако для их записи компьютер должен был иметь соответствующий дисковод (стоящий не такие копейки, как сейчас) и программу для прожига болванок. Времени также требовалось немало – надо было запустить утилиту, выбрать файлы, начать сессию записи, выбрать тип сессии. Болванки далеко не всегда оказывались качественными, а приводы, лишенные кэш-памяти, были готовы сжечь диск из-за любой задержки компьютера.
Флешку же достаточно вставить в USB-порт и через «Проводник» закачать нужные файлы. Емкости 32 мегабайта и более в то время хватало. Во всяком случае этого было достаточно для хранения оцифрованной копии аудиодиска (правда, не в лучшем качестве), полусотни фотографий или бесчисленного количества документов. Порт USB тогда уже присутствовал практически во всех компьютерах, единственная проблема подстерегала обладателей операционной системы Windows 98 – необходимо было установить специальные драйверы. Сегодня ситуация немного изменилась. Неплохую альтернативу мобильным накопителям составляют компактные жесткие диски и SSD-носители, имеются многочисленные разновидности CD- и DVD-дисков. Так существует ли потребность в USB-флешках, и развивается ли технология? Несомненно. Накопители уверенно наращивают емкость, сокращаются в размерах, а также приобретают массу полезных возможностей. Например, существует масса защищенных накопителей, причем не только программным, но и физическим способом. Крайне трудно создать накопитель на базе жесткого диска, который переживет десяток падений с высоты в несколько метров, однако подобных флешек на рынке представлено немало. Со многими из них мы познакомимся в ходе теста.

ТЕХНОЛОГИИ

Принцип работы флеш-накопителей схож с архитектурой других видов памяти. Вся информация хранится в особой микросхеме в виде электронных зарядов внутри транзисторов. Количество заряда и определяет работу транзистора. Вся информация строится на двоичном коде. Наличие заряда на транзисторе определяется как ноль, а его отсутствие как логическая единица. Использование всего одного транзистора для хранения бита информации привело к резкому уменьшению площади самой схемы, а также обусловило относительно низкое энергопотребление. Стоит также отметить отсутствие движущихся либо механических частей, что очень важно – просто-напросто нечему ломаться. Флешку можно ронять, причем надежность у нее в 15–20 раз выше, чем у обычного винчестера. Главное, просто не сломать микросхему или, что часто бывает, USB-коннектор.
Однако большой недостаток технологии – низкая скорость работы. Средняя скорость как чтения, так и записи не превосходит показателей современных HDD-накопителей. Самый же главный минус – ограниченное количество циклов чтение/запись. Оно может колебаться от 10 тысяч (для очень старых моделей) до миллиона для различных типов схем, установленных во флешке. Практика показывает, что этого хватает на довольно продолжительный промежуток времени. Мы хотели бы дать пару дельных советов для увеличения срока жизни флеш-носителя. Не стоит стирать ненужный файл сразу – следует дождаться полного заполнения памяти и уже тогда удалять одним махом все ненужное. Также не следует работать непосредственно с файлом на флешке. Лучше перебросить его на жесткий диск. Отключая флешку от компьютера, не забывайте произвести «безопасное извлечение устройства».

РС игры ЛУЧШАЯ ПОКУПКА

A-DATA MYFLASH USB2.0 FLASH DRIVE 4 GB

ЕМКОСТЬ	4 Гбайт
ОСОБЕННОСТИ	пылевлагозащищенный корпус
РАЗМЕРЫ	72x22x12 мм
КОМПЛЕКТ ПОСТАВКИ	шнурок, руководство пользователя
ВЕС	19 г
МАТЕРИАЛЫ КОРПУСА	пластик, резина

Неплохой бюджетный вариант для тех, кто заботится о безопасности своих данных! За скромные 13 долларов ты получаешь влагозащищенный корпус, который покрыт толстым слоем резины. Одновременно он спасет информацию при падении или ударе. При всем этом емкость доступных моделей A-Data внушает уважение – вплоть до 16 Гбайт. Тест на скорость не позволил записать флешку в рекордсмены. Средняя скорость чтения составила примерно 20 Мбайт/с, а время доступа – около 1.4 мс. Тем не менее график чтения был достаточно ровным, что говорит о качественных чипах, используемых A-Data при производстве накопителя.
Если график чтения ровный, то корпус, наоборот, радует округлостью форм, приятно лежит в руке, да и вообще флешку можно повесить на брелок с ключами. В комплекте, правда, практически ничего нет, кроме простенького шнурка и бумажки с описанием гарантийных условий и технических требований.
Колпачок также выполнен из резины и достаточно плотно прижимается к корпусу, защищая начинку от влаги. Конечно, стоит понимать, что погружение в воду не лучшим образом скажется на работе накопителя. Это скорее защита от дождя, брызг, пролитого чая. На большее рассчитывать мы бы не советовали.
Итог – один из претендентов на приз «Лучшая покупка». В своем классе, разумеется.

CORSAIR FLASH SURVIVOR 8 GB

ЕМКОСТЬ	8 Гбайт
ОСОБЕННОСТИ	пылевлагозащищенный корпус
РАЗМЕРЫ	22x22x83.5 мм
КОМПЛЕКТ ПОСТАВКИ	USB-удлинитель, руководство пользователя
ВЕС	44 г
МАТЕРИАЛЫ КОРПУСА	алюминий, резина

Защищенные флешки от Corsair появились достаточно давно, но до сих пор найти им аналог практически невозможно. «Выживатель» от Corsair напоминает все что угодно, но не компьютерный аксессуар! Первая аналогия – массивный брелок к ключу, который выдают в отелях. Однако это оказывается мощным алюминиевым футляром, в котором хранится флешка. Чтобы ее достать, необходимо раскрутить футляр, причем для этого требуется не столько ловкость, сколько сила рук. Скажем, многие девушки это сделать не смогут. Для защиты от влаги края футляра прикрыты резиновыми кольцами, флешка вкручивается в него намертво, ее смело можно кидать в воду, и по прошествии времени ее работоспособность не изменится. В продаже встречаются емкие версии на 16 и 32 Гбайт, причем цена их за последнее время снизилась настолько, что практически не отличается от стоимости простых, не столь оборудованных защитными средствами накопителей.
Кому может потребоваться эта модель? Определенно тем, кому приходится использовать накопитель в крайне нелегких условиях. Может, и не в военных действиях, но в близких к тому. При этом следует быть готовым к тому, что за пару секунд защитный футляр не снимешь – его нужно тщательно раскрутить и только потом вставить накопитель в USB-порт компьютера.

KINGSTON DATATRAVELER TERRA COTTA 4GB

ЕМКОСТЬ	4 Гбайт
ОСОБЕННОСТИ	пылевлагозащищенный корпус
РАЗМЕРЫ	20x71x10 мм
КОМПЛЕКТ ПОСТАВКИ	шнурок, руководство пользователя
ВЕС	69 г
МАТЕРИАЛЫ КОРПУСА	пластик, резина

Официально компания-производитель не относит эту модель к защищенным вариантам. Она является скорее неплохим подарком, выполненным в необычном дизайне. Оригинальная подарочная флешка от Kingston напоминает больше зажигалку, нежели компьютерный аксессуар. Корпус выполнен из сплава стали, вес в несколько раз выше, чем у аналогов. Он не только улучшает внешний вид накопителя, но и спасает микросхему от повреждений при падении и, скажем, наезде на флешку ножкой стула. В руке ее приятно держать, она не вывалится из USB-разъема, в комплекте также идет стальной колпачок. Корпус оформлен восточными рисунками, выглядит очень оригинально. В остальном вполне обычная флешка, без каких-то интересных особенностей. В комплекте поставляется фирменное программное обеспечение, защищающее данные паролем. Пользователь вправе создать как свободную область на диске, так и защищенную. Конечно, это не такая мощная защита, как сканер отпечатков пальцев, но можно быть уверенным, что хотя бы за время вашего отсутствия за компьютером никто не сможет воспользоваться данными на диске. В тестах накопитель показал стабильно высокий график чтения, небольшое время доступа.

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

$46

OCZ ATV 8 GB

ЕМКОСТЬ	8 Гбайт
ОСОБЕННОСТИ	пылевлагозащищенный корпус
РАЗМЕРЫ	72x21x10 мм
КОМПЛЕКТ ПОСТАВКИ	защитный колпачок
ВЕС	31 г
МАТЕРИАЛЫ КОРПУСА	резина

Слегка упрощенная версия сверхскоростной модели OCZ ATV Turbo. Скорее всего, отбор чипов при производстве этих флешек не такой строгий, поэтому они меньше стоят и показывают не столь сногсшибательные результаты в тестах. С другой стороны, сравнительно недорогая модель от OCZ однозначно относится к скоростным экземплярам, а прорезиненный корпус говорит о неплохом уровне защиты. Производитель позиционирует ее примерно на том же уровне, что и модель Turbo. В тестах на скорость чтения флешка порадовала нас идеально ровным графиком – на протяжении всего цикла скорость была постоянно высокой – 35 Мбайт/с. Время доступа минимально – 0.8 мс. Ровный график же говорит о том, что такая скорость будет сопровождать тебя даже при записи огромного числа файлов любого размера – именно это подтверждают результаты теста. Уровень защиты примерно соответствует более дорогой Turbo. Вердикт прост: это неплохой выбор для тех, кто считает свои деньги и тем не менее заботится о надежной защите данных. Иными словами, критических отличий от сверхдорогой Turbo мы не нашли, поэтому за свои деньги лучшим выбором будет именно упрощенная модификация OCZ ATV.

$63

OCZ ATV TURBO 4 GB

ЕМКОСТЬ	4 Гбайт
ОСОБЕННОСТИ	пылевлагозащищенный корпус
РАЗМЕРЫ	72x21x10 мм
КОМПЛЕКТ ПОСТАВКИ	защитный колпачок
ВЕС	31 г
МАТЕРИАЛЫ КОРПУСА	резина

Самый быстрый и один из наиболее дорогих участник нашего теста. Флешка от OCZ окрашена в «строительные» желтый и черный цвета. Можно также проассоциировать ее с расцветкой аксессуаров «Билайна». Однозначно производитель уделяет немало времени и средств отбору чипов памяти для этого накопителя. В тестах он показал феноменально высокую скорость, ровный график чтения, который лишь иногда изменялся – показывал еще большие значения скорости. Цена накопителя высока, однако тем, кто хочет тратить минимум времени на копирование информации, не стоит об этом думать. Хочется предупредить также тех, кто думает, что резиновый корпус защищает флешку от всех вредных воздействий внешней среды. За толстым резиновым корпусом практически ничего нет, одна лишь микросхема, поэтому, сильно сжав ее в кармане или выдернув из USB-порта, можно легко сломать чип и потерять все данные. Мы, признаться, ожидали, что под резиновой оболочкой скрывается металлический каркас, однако об этом производитель не подумал. Итог – накопитель переживет попадание в воду, он защищен от пыли, даже если будет работать в песках пустыни Сахара, однако следует быть осторожным, кладя дорогую флешку в карман или кидая ее на дно рюкзака.

PRETEC I-DISK BULLETPROOF 4 GB

ЕМКОСТЬ	4 Гбайт
ОСОБЕННОСТИ	пылезащищенный корпус
РАЗМЕРЫ	17x43x17 мм
КОМПЛЕКТ ПОСТАВКИ	шнурок, руководство пользователя
ВЕС	26 г
МАТЕРИАЛЫ КОРПУСА	металл, пластик

$27

Компания Pretec обладает, прямо скажем, небольшим ассортиментом решений, но старается представить наиболее интересные во всех отношениях продукты. Для многих флеш-диск – это в первую очередь элемент стиля, имиджевая деталь. Понимая сие, инженеры Pretec разработали Pretec I-Disc BulletProof. Интересна данная модель скорее с потребительской точки зрения. Рассматриваемый диск «упакован» в цилиндрический корпус из толстого металла, который состоит из двух половинок. Одна из крышек отвинчивается, причем потерять ее достаточно сложно. Производитель снабдил колпачок специальным карабином. В результате Pretec I-Disc BulletProof можно рассматривать как идеальный брелок для ключей. На блестящую полированную поверхность нанесен рисунок, изображающий танцующих человечков. Специфическое оформление, но смотрится весьма неплохо. Между половинками флешки предусмотрена резиновая прокладка, чтобы внутрь не попадала влага. Однако об уровне влагозащищенности ничего не говорится в характеристиках. Мы не советуем тебе погружать ее в ванну для опытов, однако от дождя и случайных брызг корпус ее вполне предохраняет.

SANDISK ULTRA CRUZER 4 GB

ЕМКОСТЬ	4 Гбайт
ОСОБЕННОСТИ	защита сканером отпечатков пальцев
РАЗМЕРЫ	68x20x13 мм
КОМПЛЕКТ ПОСТАВКИ	шнурок, руководство пользователя, диск с программным обеспечением
ВЕС	22 г
МАТЕРИАЛЫ КОРПУСА	пластик

Sandisk, известная не только качественными, но и оригинальными накопителями, возрождает линейку флешек, защищенных сканером отпечатков пальцев. В арсенале Ultra Cruzer современный дизайн, оригинальные цвета, приятная форма корпуса. Правда, физической защиты накопитель не имеет, неловкое падение на твердый пол, удар, любая другая нагрузка легко выведут его из строя. Зато встроенный сканер отпечатков работает на отлично. В отличие от первых моделей со сканером, с которыми были проблемы (например, длительное ожидание решения накопителя, дать доступ пользователю или нет), здесь такого не наблюдается. Благодаря программе, которая поставляется в комплекте (ее также можно скачать с официального сайта производителя), ты легко, за пару кликов, надежно защитишь свои данные. Как и во многих других аналогичных накопителях, есть возможность создавать как защищенные области, так и открытые для общего доступа. Это будет актуально для емких моделей. Пока в продаже представлена лишь 4-гигабайтная версия, однако в скором времени ожидается появление 8-, 16- и, возможно, 32-гигабайтных моделей. Стоимость накопителя адекватна. За качество и хорошую гарантию, разумеется, приходится немного переплачивать.

TRANSCEND JETFLASH 220 8 GB

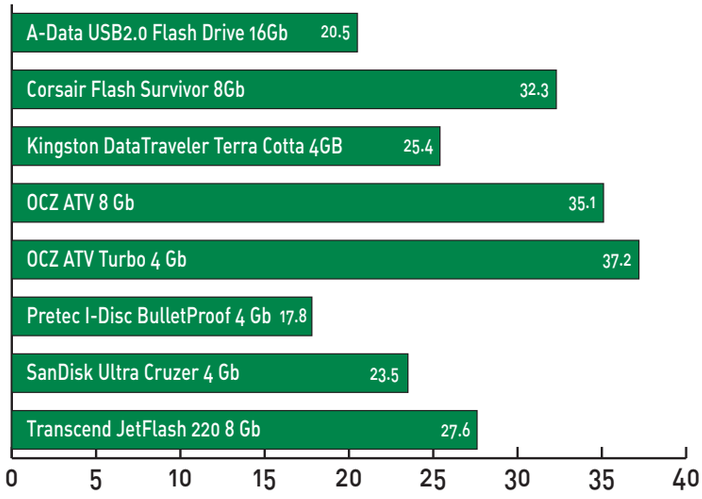
ЕМКОСТЬ	8 Гбайт
ОСОБЕННОСТИ	корпус-открывашка, защита сканером отпечатков пальцев
РАЗМЕРЫ	21x70x11 мм
КОМПЛЕКТ ПОСТАВКИ	шнурок, руководство пользователя, диск с программным обеспечением
ВЕС	26 г
МАТЕРИАЛЫ КОРПУСА	пластик

Сравнительно недорогая, емкая и оснащенная сканером отпечатков пальцев флешка. Работает она очень просто: в фирменной программке можно прописать владельца накопителя, сохранить его отпечатки данных. Также есть возможность выделить как защищенную, так и свободную для записи область. Помимо файлов можно защитить настройки, которые будут применяться при работе с этим накопителем. Например, на нем можно сохранить пароли к сайтам, форумам, различные ссылки, и если вы запустите ее на чужом компьютере, вы сможете без проблем работать со знакомыми сайтами, не вспоминая многочисленных данных для доступа. В остальном это вполне обычная флешка. Явный недостаток – корпус из обычного пластика, который явно не готов к серьезным испытаниям окружающей среды. Рекомендуем быть крайне аккуратным с этой интересной, но хрупкой новинкой. Защитный колпачок особой пользы не приносит, сильный удар все равно выведет флешку из строя. Некоторые жалуются на проблемы с распознаванием защищенного раздела на разных компьютерах. Здесь можно посоветовать поставить самую последнюю версию программы, причем скачав именно версию для этого накопителя, а не для предыдущих моделей Transcend. Тогда подобных проблем не возникнет.

ВЫВОДЫ

Обычно выбрать лучшие накопители трудно, так как все они служат для разных целей, соответственно заметно различаются их цена и комплектация. Здесь же мы собрали исключительно защищенные накопители, которые служат одной цели – спасти данные при повреждениях и несанкционированном доступе. Приз «Лучшая покупка» получает накопитель от A-Data. Пусть он прост и незатейлив, зато вполне обеспечивает должный уровень защиты благодаря толстому прорезиненному корпусу обтекаемой формы. В тестах на скорость он также показал вполне приемлемые результаты, и все это за скромные 13 долларов. Даже как-то несерьезно. Что же касается главного приза, то мы решили им наградить слегка упрощенную версию OCZ ATV, которая сохранила все преимущества дорогой Turbo, в том числе стабильно высокую скорость, низкое время доступа и аналогичный уровень физической защиты. Цена, кстати, вполне адекватна, а также радует обилие доступных версий, различной емкости и соответственно стоимости. Надо только помнить, что резиновый корпус защитит флешку от повреждений при падениях, но не при грубых физических воздействиях. Вообще, несмотря ни на что, стоит оставаться бдительным и аккуратным. Защищенная от влаги флешка вряд ли переживет падение в морские пучины, а модель со сканером отпечатков пальцев теоритически также можно взломать.

Скорость чтения, Мб/с



ТЕКСТ: КИРИЛЛ АВРОРИН

Коробка с развлечениями

ACER ASPIRE X3200

СВОБОДА ИЛИ ОГРАНИЧЕНИЯ?

Корпус напоминает типичные barebone-системы. Компактный, стильный, он может быть установлен как вертикально, так и горизонтально. В любом случае займет минимум места. С одной стороны, это свобода, ведь выигрывается бесценное пространство на рабочем столе. С другой – существенные ограничения, так как в этот системный блок нельзя поставить самую мощную видеокарту, массу жестких дисков и экстремальный процессор с соответствующим охлаждением. Что выбрать: красивый внешний системный блок или гигантскую игровую станцию? Стоит задуматься!

МУЛЬТИМЕДИА БЕЗ ГРАНИЦ

С ресурсами для мультимедиаприложений здесь нет никаких проблем. В наличии 640-гигабайтный жесткий диск, 4 гигабайта оперативной памяти и мощный четырехъядерный процессор AMD. Иными словами, никаких проблем с HD-видео не будет, можно сохранять и редактировать ролики на компьютере, работать в проводных и беспроводных сетях, а также записывать Blu-ray-диски, благо есть соответствующий привод. В будущем объем накопителя можно увеличить, ведь уже сегодня есть в продаже 1.5-терабайтные накопители. Никаких проблем с установкой возникнуть не должно. Те, у кого нет потребности в Blu-ray, могут отказаться от этой опции, сэкономив немало денег при покупке готового компьютера. От большого количества оперативной памяти мы бы не советовали отказываться – тогда ее может не хватить для прожорливой Windows Vista.

ЭТО ХИТРОЕ ВИДЕО

В компьютере установлена материнская плата на базе чипсета NVIDIA GeForce 8200. Также в доступный PCI-Express X16 слот инсталлирована карта GeForce 9300 GE, работающая совместно с интегрированным адаптером. В связке эти две видеоплаты обеспечивают достаточный уровень производительности во всех мультимедиаприложениях, а также в современных играх. Конечно, выкрутить графические настройки на максимум не удастся, но ПК ориентирован не на Crysis в космическом разрешении, а на более простые игрушки, от которых также можно получить удовольствие.

ЭРГОНОМИКА ВО ВСЕЙ КРАСЕ

Первое впечатление, которое не покидает во время работы с Acer Aspire X3200, – компьютер просто удобный. Мы поставили его на стол, подключили питание, монитор, клавиатуру и мышку. Старт – никаких проблем, приветственное сообщение Windows. Да, компьютер должен быть таким! Если бы Vista еще не задавала так много вопросов и не требовала моментальной настройки антивируса, файерволла, службы безопасности, закачки обновлений и не спрашивала, доверяет ли пользователь каждому устанавливаемому приложению… Но здесь придраться к Acer нельзя – свою задачу по сборке удобного и приятного в работе мультимедиакомпьютера она выполнила на 100 процентов. Выбирайте конфигурацию и наслаждайтесь. Получать удовольствие можно не только от Crysis.

СПЕЦИФИКАЦИИ

ПРОЦЕССОР
AMD Phenom X4 9150e 1.8 ГГц

ПАМЯТЬ
2 Гбайт DDR2 800 МГц

ЧИПСЕТ
NVIDIA GeForce 8200

ГРАФИЧЕСКИЙ АДАПТЕР
NVIDIA GeForce 9300GE

ВИНЧЕСТЕР
Western Digital 640 Гбайт

В КОМПЛЕКТЕ
клавиатура, мышь

ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД
DVD-RW/CD-RW/BD-ROM

ЦЕНА:
$850

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ компактный, бесшумный
+ классный дизайн
- маломощный графический адаптер

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТОВ

Crysis GPU Test:	12.11 FPS
Crysis CPU Test:	11.09 FPS

ТЕКСТ: АНТОН БОЛЬШАКОВ

Я робот!

SAITEK CYBORG COMMAND UNIT

ДИЗАЙН

Во многих фильмах умелые хакеры, везучие фрикеры и прочие компьютерные гении управляли компьютером через трехмерный интерфейс и специальный контроллер с множеством кнопок. Находиться последний должен был под ладонью одной из рук. Вспомнил? Поздравляю, теперь эту вещицу можно купить в магазине и подключить к своему ПК. Называется он просто: Cyborg Command Unit от Saitek.

Выглядит контроллер футуристично, ничего не скажешь! Поверхность матово-черная. Кнопки тоже. Лишь четыре клавиши, которые обычно используются для перемещения (WASD), серые. Есть и подсветка кнопок, ее цвет может меняться с красного на зеленый или оранжевый в зависимости от выбранного профиля (всего их три). Яркость подсветки тоже регулируется, но программно.

ПОДКЛЮЧЕНИЕ

Я пробовал подключать этот контроллер к нескольким ПК и сразу же после обнаружения системой запускал игру – не тут-то было, чтобы играть с Cyborg Command Unit, нужно установить драйверы и фирменное ПО. Все это есть на прилагаемом в комплекте диске. Что интересно, программа установки говорит о полной работоспособности контроллера и без фирменного ПО. Отнюдь, ставить его нужно обязательно!

НАСТРОЙКА

После установки драйверов и ПО с диска нужно перейти к программе настройки. В ее окне пользователь обнаружит три профиля, где с помощью ниспадающих меню можно определить действие для каждой клавиши. Признаться, утилита не из простых. Изначально определены два профиля. Первый для шутеров, второй – для стратегий реального времени. В каждом профиле уже назначены все кнопки – как правило, это наиболее популярные раскладки в играх. Тут же можно отредактировать один из профилей или забить третий. Смена профилей осуществляется переключателем на контроллере.

В ИГРЕ

Играть с этой штуковиной весьма потешно. По крайней мере среди сотрудников редакции недовольных не было. Контроллер садится в ладонь – исключительно в левую! – идеально. Для удобства модуль с джойстиком и двумя кнопками под большим пальцем можно регулировать. Пожалуй, из всех кнопок не совсем удачно расположена лишь одна, под номером 21. Нажимать ее в разгар игры неудобно. Возможно, это и к лучшему – на нее можно запрограммировать функцию вызова игрового меню. Было интересно попробовать контроллер и в World of Warcraft. Некоторое время пришлось потратить на установку заклинаний для каждой из клавиш, еще полчаса ушло на адаптацию, и лишь после этого пришло озарение. Играть с Cyborg Command Unit намного удобнее!

СПЕЦИФИКАЦИИ

- 21 кнопка
- USB-интерфейс
- Подсветка клавиш
- 3 программируемых профиля
- Регулировка положения модуля для большого пальца
- Цена $72

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ адаптация под анатомию кисти
+ продуманный дизайн
- сложность настройки

железный FAQ

Приветствуем наших читателей! На дворе стоит хмурая зима, и нас сопровождают не менее хмурые проблемы с компьютерами. Однако большинство проблем можно решить самому. Например, вы собрали систему. И она не запускается. В первую очередь надо оставить минимум комплектующих. Достаточно материнской платы, процессора, видеокарты и планки памяти. В этом случае компьютер стартует и вы можете зайти в BIOS. Причем планку памяти обязательно оставьте одну – часто попадаются бракованные модули. Постепенно можно добавлять в компьютер другие составляющие и таким образом выявить нарушителя порядка.

Кирилл Аврорин

Здравствуй, самый правильный журнал об играх! Я безумно люблю онлайновые RPG, в частности World of Warcraft и Lineage 2. Последняя, правда, уже надоела, зато Warcraft не дает мне спать ночами! Родители сильно ругаются из-за шума. Купил наушники – не помогло. Домочадцы говорят, что шумит сам компьютер: там что-то постоянно гудит и шуршит. Что делать? Купить им всем наушники? Или можно пойти другим путем?

Михаил

Миш, привет! Мы уже помогали тебе с компьютером, ты посылал письмо. Твоих родных вполне можно понять, а проблему – решить. И вообще, проблема шума компьютера достаточно актуальная, поэтому мы решили сделать твой вопрос главным в этом выпуске. Давайте разберемся, что именно способно издавать звуки в системном блоке и как с этим бороться. Начнем с малого. В системнике во время работы постоянно шуршит жесткий диск – без этого не обойтись. Чем быстрее работает двигатель диска, тем он громче. Тем не менее сегодня появились накопители с переменной скоростью вращения шпинделя, например Western Digital Caviar Green, работающий на скорости 5400–7200 об/мин в зависимости от текущей загрузки. Когда система более-менее свободна, он работает заметно тише. Второй шумный компонент – видеокарта. Сегодня предлагается масса бесшумных моделей графических адаптеров. Конечно, флагманскую модель охладить при помощи одного лишь радиатора практически невозможно, зато можно найти карту среднего класса с пассивной системой охлаждения. Например, ASUS EN9600GT на процессоре NVIDIA GeForce 9600 GT. Ее скорости вполне хватит для Warcraft да и для большинства других онлайновых игр. При этом она довольно недорогая. Главный же источник шума в системном блоке – процессор, а если говорить точнее, то его кулер. Сегодняшние технологии вполне позволяют охлаждать чип при помощи радиатора. Последний шумный элемент стандартного компьютера – блок питания. Сегодня уже есть модели с пассивным охлаждением, то есть с полным отсутствием движущихся частей. Например, Antec Phantom 350. Они достаточно дорогие, мощность выдают небольшую и, по отзывам, не всегда работают стабильно. Зато в этом случае понять, что в комнате работает компьютер, будет очень сложно. В качестве более надежного решения выглядит блок питания с кулером, который крутится с переменной скоростью. Например, Epower Lion EP-450P5-L1. С ним компьютер проработает долго и без проблем. И напоследок: чем больше кулер, тем тише он работает!

Здравствуй, уважаемая редакция! У меня вопрос на тему апгрейда. Очень рассчитываю на вашу помощь. Что можно заменить? Конфигурация следующая: материнская плата Gigabyte 8PE800, процессор Intel Celeron 2000 МГц, видеокарта Radeon X1650 Series (256 Мбайт), оперативная память 768 Мбайт (две планки – 512 + 256 Мбайт), звуковая карта Sound Blaster Audigy SE, монитор больше 1024x768 точек не тянет. Что посоветуете сменить в пределах 6 тысяч рублей, чтобы это стало похоже на игровой ПК? Или нет смысла? Очень надеюсь на вашу помощь, заранее спасибо.

С уважением, Марта

Марта, привет! Если нет желания покупать новую систему, то можно и немного ускорить этот компьютер. Конечно, перейти на новую платформу не удастся, поэтому мы рекомендуем приобрести более мощный процессор и добавить памяти. Примерно за 2 тысячи рублей можно взять Intel Pentium 4 651 с тактовой частотой 3.4 ГГц. Приблизительно за 500 рублей мы бы посоветовали купить еще одну планку памяти на 512 Мбайт. Остаток потрать на видеокарту ATI RADEON HD 3850 с интерфейсом AGP. Объем ее памяти составляет 512 Мбайт. Стоит ли это делать? Если ты не заядлый игрок и нормальной работы современных игр при средних настройках будет достаточно, то этой системы хватит на годполтора. Чтобы построить компьютер на новой платформе Intel (хотя даже Core 2 Duo скоро уйдет в разряд недорогих систем), придется вложить намного больше. Примерные конфигурации, кстати, приведены в соответствующей рубрике у нас в журнале. Поэтому вполне логично сейчас ускорить твой компьютер, а через пару лет построить сразу систему на новом поколении процессоров с новой памятью и видеоплатой.

Здравствуйте! В прошлом письме я кратко описал, что творилось со мной и моим компьютером в последние месяцы. Назрел у меня вопрос: какую видеокарту лучше взять при небольших финансах студента? Конфигурация моего компьютера такова: материнская плата (приобрел на днях): GigaByte Socket AM2+ GA-MA770-DS3. Процессор (недавно купил): Athlon 64 x2 5600+ 2.9 ГГц. Видеокарта (на данный момент): NVIDIA GeForce 7300 GT 256 Мбайт. Оперативная память (пока одна планка): DDR-II Samsung PC6400 800 МГц 1024 Мбайт. Жесткий диск: Seagate 200 Гбайт (трехлетней давности), блок питания (купил в начале сентября): GEMBIRD Intel 2.2 400W ATX/BTX Power Supply. Вопрос второй: моему блоку питания по силам снабжать все это железо в полной мере электроэнергией? Вопрос третий: почему вы не выкладываете на диск программы для 3D-моделирования? Вопрос четвертый: у меня, как я написал, двухъядерный «камень» с частотой 2.9 ГГц X2. В описании игр встречал требования к процессору с минимальной частотой 3 ГГц. Как я понимаю, имеется в виду 3 ГГц не двойного ядра, то есть по идее мои 2.9 ГГц X2 должны переплюнуть это требование с лихвой? Если да, то значит ли это, что мой процессор работает на частоте 5.8ГГц или близко к ней, или все же его суммарная частота немногим больше 3–4 ГГц? Можно ли рассуждать так, как я, или принцип удваивания частот при высчитывании как таковой суммарной частоты процессора не имеет смысла? С нетерпением жду ваших ответов!

Max Krek CN2

Привет, Макс! Спасибо за вопросы. Начнем сначала. Не совсем понятно, что такое «небольшие финансы». Все же видеоплаты за 50, 100 и 150 долларов будут совершенно разными. Из сравнительно недорогих моделей рекомендуем ATI Radeon HD 4830, которая сегодня стоит около 150 долларов. Примерно за эти же деньги можно приобрести NVIDIA GeForce 9800 GT, но она немного проигрывает конкуренту из стана AMD. Определенно рекомендуем купить еще одну планку памяти, желательно точно такую же. Они сейчас недорогие, а прокуот 2 гигабайт уже двухканальной ОЗУ будет много. Блок питания, скорее всего, будет работать нормально, но 100-процентной гарантии мы дать, разумеется, не можем. Зависит от степени его

износа, качества именно этого экземпляра. Но пока компьютер работает стабильно, смысла в его замене нет. Вопрос третий мы тоже не совсем поняли. Если ты имеешь в виду программы вроде 3D Max Studio или Maya 3D, то на диск мы их не выкладываем по одной простой причине – это очень дорогие профессиональные графические пакеты, которые не распространяются свободным способом. Что касается бесплатных программ, то такие тоже есть, но их слишком много, поэтому, если данная тема тебе интересна, почитай форумы, выбери наиболее подходящую тебе программу и установи ее. И наконец, последняя часть вопроса, наиболее важная, на наш взгляд. То, что у тебя процессор называется AMD Athlon 64 X2, никак не говорит о том, что его частота умножается на два. Это наименование модели чипа, оно указывает, что он двухъядерный, то есть в нем фактически находятся два процессора. Однако частота не удваивается. Производительность может быть теоретически в два раза выше, если приложение идеально адаптировано для работы с двумя ядрами. В противном случае прирост по сравнению с одноядерными чипами будет, но никак не 100-процентный.

Привет! Недавно решился я сделать апгрейд старой системы. По совету друга поменял почти весь компьютер. Старый Athlon XP сменил на Intel Core 2 Duo с частотой 3 ГГц, купил две планки памяти DDR2 по гигабайту каждая, а также видеокарту ATI Radeon HD 4870 1024 Мбайт и материнскую плату ASUS P5Q Pro. Вроде бы система получилась достаточно сбалансированной. Собрал все это воедино, система стартует, но изображение на экран не поступает – мигает оранжевый индикатор. Потыркал туда-сюда, но результат нулевой. Я взял старый CRT-монитор, переподключил его, изображение на момент появилось. Потом снова пропало. И так постоянно. В итоге кое-как я смог начать установку Windows. Она постоянно прерывалась, появлялся синий экран с ошибкой. Кстати, жесткий диск я тоже обновил – взял 640-гигабайтный WD. Диск протестировал у друга. В чем же может быть дело, где слабое звено моей системы?

Антон Н.

Добрый день, Антон! Мы долго думали над твоей проблемой и логически с учетом опыта решили следующее. Во-первых, меняй кабель, который соединяет видеокарту и монитор. Скорее всего, он у тебя старый, D-SUB, ведь ты им присоединял как свой новый, так и старый монитор. Во-вторых, проблема может быть связана с памятью, которая оказалась бракованной. Как вариант, ошибка вылетает из-за видеокарты. Тогда по этой же причине у тебя не работает монитор. Постарайся проверить, хорошо ли плата вставлена в слот расширения на материнской плате!

Привет всем! Недавно купил новый жесткий диск с интерфейсом SATA (до этого был с IDE). После установки операционной системы Windows XP в момент попытки установить драйверы система сообщает об ошибке отложенной записи, затем такая же проблема возникает при установке других приложений или игр. Потом они вовсе отказываются работать. Также не могу зайти в некоторые папки и диски (я разбил винчестер на несколько разделов). Что здесь можно сделать? В чем проблема? Заранее спасибо.

Стас

Привет, Стас! Ошибка известная. Дело в том, что у тебя плохой контакт разъема SATA с винчестером или материнской платой. Это самая примитивная и распространенная проблема. Однако все может быть намного хуже. Возможно, тебе достался бракованный жесткий диск с ошибкой в микросхеме – чипе, который управляет работой винчестера. В этом случае тебе придется вернуть его в магазин и потребовать обмена.

Здравствуйте! У меня такая проблема с монитором: при включении, еще до загрузки Windows, он гаснет и приводится в чувство только путем многократных переводов в энергосберегающий режим и выходов из него. При этом при выходе из энергосберегающего режима или при выключении/включении монитора он секунду моргает, а потом опять гаснет. Если поначалу достаточно было 1-2 переводов, то теперь я не могу его включить по часу. В чем может быть дело?

Killmen

Здравствуй! В твоем мониторе нарушена цепь питания, советуем обратиться в сервис-центр, если на него еще действует гарантия, либо просто к хорошему телевизионному мастеру, если гарантийный срок закончился.

Добрый день! У меня достаточно мощный компьютер – Intel Core 2 Duo E8500 3.16 ГГц, 4 Гбайт DDR3 Corsair, GeForce GTX 280. Другие параметры приводить, думаю, смысла нет. Вообще компьютер работает хорошо, никаких проблем нет, даже при небольшом разгоне. Стабильная температура процессора – 52 градуса (кулер – боксовый, Intel). Я попробовал протестировать компьютер, когда он работает со снятой крышкой корпуса. В этом случае рабочая температура составила 45 градусов! В чем может быть дело, может быть, есть смысл постоянно работать со снятой боковой крышкой системного блока или это не полезно для моей системы? Проясните!

Вадим

Привет! Поясняем. Работать постоянно со снятой крышкой вредно для здоровья компьютера в долгосрочной перспективе. А вообще, суть не в крышке системного блока, а в направлении потока горячего воздуха. Стандартный боксовый кулер Intel гонит воздух перпендикулярно вверх относительно процессора. Соответственно для улучшения показателей стоит купить корпус с боковым вентиляционным отверстием. Как вариант – приобрести кулер, в котором вентилятор установлен сбоку от радиатора. В этом случае теплый воздух будет выводиться через заднее вентиляционное отверстие, которое есть в каждом системном блоке.

Здравствуйте! Есть ли необходимость разгонять видеокарту RADEON 9200, или ее проще выкинуть?

Андрей Сальников

Андрей, привет! Разогнать ее можно, только прирост будет минимальным, учитывая скромные возможности этой платы. Все равно современные игры на ней запуститься с должной скоростью так и не удастся. Логичнее сменить видеокарту.

Здравствуйте! Есть такой сайт – «В контакте», так вот, в нем для просмотра видеофайлов, мультиков, роликов пишут, что нужен Flash Player последней версии! Хотя у моих друзей ролики смотрятся без Flash Player. Что мне делать?

Аратор

Привет! Скачать полноценный флеш-плеер все же придется. Сделать это очень просто – зайди на сайт get.adobe.com/flashplayer, нажми кнопку Agree and install now, и все заработает. У твоих друзей, скорее всего, плеер был давно обновлен, поэтому такие проблемы у них не возникали.

В ЛЮБОЕ ВРЕМЯ ДНЯ И НОЧИ МЫ ЖДЕМ ТВОИХ ВОПРОСОВ!!!

hard_faq

@

pc-games.ru

ОТВЕТЫ ИЩИ НА СТРАНИЦАХ ЖУРНАЛА И НА ФОРУМЕ САЙТА www.gameland.ru

ТЕКСТ: ОЛЕГ КОЛЕНЧЕНКО

Микроархитектура Intel Nehalem

В 2006 году компания Intel выпустила процессорную архитектуру Core, которая пришла на смену довольно неудачной NetBurst. В соответствии с планами компании в 2007 году выпуск процессоров был переведен на 45-нанометровый техпроцесс. И вот 17 ноября прошлого года Intel представила первые процессоры с архитектурой Nehalem – четырехъядерные решения Bloomfield.

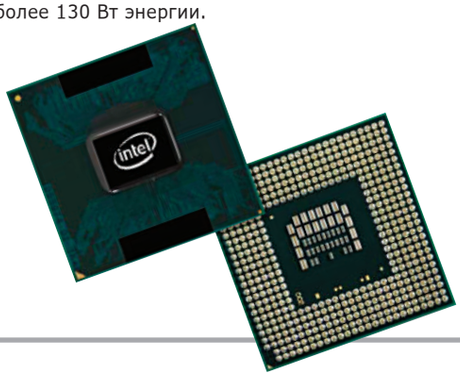
Может показаться, что Nehalem является лишь немного улучшенной версией архитектуры Core. На самом деле это не так. Новая микроархитектура обладает множеством нововведений, среди которых улучшенная структура процессоров, встроенный контроллер памяти, технология SMT, наличие специального модуля PCU, поддержка набора команд SSE 4.2, улучшение работы блока предсказания переходов, увеличение объема буферов. Остановимся на них подробнее. Как сказано выше, была изменена структура процессоров. Дело в том, что при разработке архитектуры Core инженеры ориентировались на двухъядерные модели. Когда же возникла потребность в четырехъядерных решениях, два двухъядерных «камня» объединяли в один процессор. Тут появлялась проблема с шиной Quad Pumped Bus, которая не могла обеспечить прямой связи между ядрами. Для ее решения требовалась новая разработка, и Intel представила новинку – интерфейс с топологией точка-точка Quick Path Interconnects (QPI). Он представлен двумя 20-битными соединениями, суммарная пропускная способность которых составляет 25.6 Гбайт/с.

Интересно, что отныне процессоры Intel Nehalem, как и процессоры AMD, имеют встроенный контроллер памяти. Четырехъядерные решения Bloomfield оснащены трехканальным контроллером памяти, способным работать с модулями типа DDR3 SDRAM. В случае использования памяти DDR3 с частотой 1066 МГц пропускная способность подсистемы достигнет отметки 25.6 Гбайт/с. Также отметим, что новый дизайн процессоров Nehalem позволяет интегрировать не только контроллер памяти, но и графическое ядро. Такие решения, включающие в себя графическую систему, появятся в 2010 году.

Изменения коснулись кэш-памяти процессоров. Nehalem обладают 64 Кбайт кэша уровня L1 и 256 Кбайт на каждое ядро уровня L2. Также появилась кэш-память третьего уровня. У процессоров Bloomfield ее объем составляет 8 Мбайт. Процессоры поколения NetBurst обладали технологией HyperThreading, которая позволяла одному ядру обрабатывать два потока команд. Из-за отдельных ее недостатков микроархитектура Core лишилась ее поддержки. При разработке Nehalem инженеры Intel существенно доработали данную технологию и выпустили ее под названием Simultaneous MultiThreading (SMT). По мнению Intel, ее использование позволяет увеличивать производительность до 34% в отдельных приложениях. Также процессоры Nehalem обладают специальным блоком Power Control Unit (PCU), который в зависимости от нагрузки регулирует частоту и напряжение каждого из ядер. В тесной связи с данным блоком функционирует технология Turbo Boost, увеличивающая при необходимости частоту процессора путем увеличения множителя. **PG**

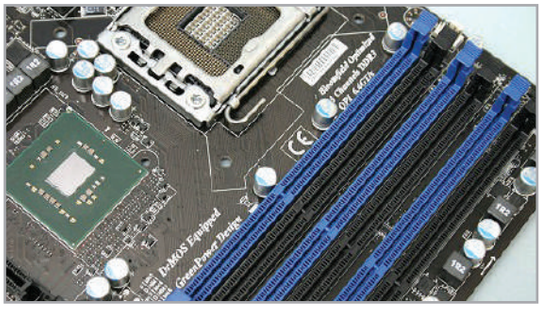
INTEL CORE I7

Как уже отмечалось ранее, первыми представителями микроархитектуры Nehalem стали четырехъядерные процессоры Bloomfield: Core i7-920, Core i7-940 и Core i7-965 Extreme Edition. Они выпускаются по 45-нанометровому техпроцессу, обладают 731 млн транзисторов, а площадь ядра составляет 263 кв. мм. Вследствие многих изменений в структуре ядер потребовалась смена процессорного разъема, и на смену LGA 775 пришел LGA 1366. Модель с индексом 920 имеет частоту 2.66 ГГц, с индексом 940 – 2.93 ГГц, с индексом 965 Extreme Edition – 3.2 ГГц, а также свободный множитель. Интересно, что при столь внушительных характеристиках процессоры Bloomfield потребляют не более 130 Вт энергии.



INTEL X58 EXPRESS

Единственным чипсетом, поддерживающим работу процессоров Nehalem, является Intel X58 Express, который функционирует в паре с южным мостом ICH10/R. Поскольку контроллер памяти был перенесен из чипсета в процессор, северный мост имеет более простую архитектуру. Он поддерживает интерфейс QPI, 36 линий PCI Express 2.0, позволяющих обеспечить работу четырех интерфейсов PCI Express 2.0 x8. Интересно, что организовать поддержку SLI производители материнских плат могут не только с помощью чипа nForce 200 SLI, но и используя программный ключ. X58 поддерживает исключительно память типа DDR3. Стоимость материнских плат на базе X58 лежит в пределах $300–400.



МЛАДШИЕ МОДЕЛИ

Следующими представителями архитектуры Nehalem станут четырехъядерные процессоры Lynnfield и двухъядерные Havendale. Они будут выпускаться по 45-нанометровому техпроцессу и иметь разъем LGA 1156. Также в процессоры внедрят двухканальный контроллер памяти DDR3. Объем кэш-памяти первого уровня составит 64 Кбайт, второго – 256 Кбайт. Lynnfield будут обладать 8 Мбайт кэша L3, а Havendale – 4 Мбайт. Отметим, что процессоры Havendale обзаведутся встроенным графическим ядром семейства Ironlake. Уровень тепловыделения составит 95 Вт для Lynnfield и 75 Вт для Havendale. Анонс процессоров намечен на конец 2009 года.

ATI Radeon HD 4830

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

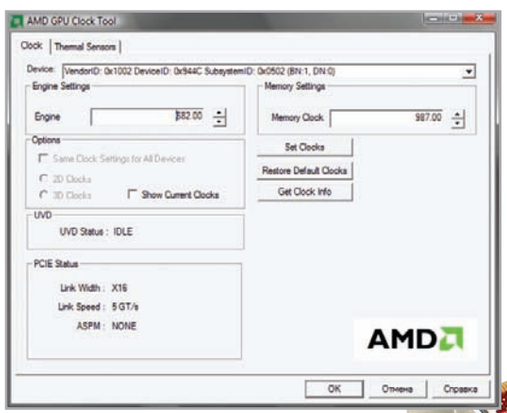
ПРОЦЕССОР	Intel Core 2 Duo E6750 (2.66 ГГц)
МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА	Foxconn Datalife ELA (Intel P45)
ПАМЯТЬ	2 Гбайт (Corsair XMS2-8000 2x512 Мбайт, OCZ PC2 8000 2x512 Мбайт)
ЖЕСТКИЙ ДИСК	Seagate Barracuda 7200.10, 500 Гбайт
DVD-ПРИВОД	LG GSA-H62N
КОРПУС	GMC R2 TOAST
БП	Coolermaster 1000W
ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА	Microsoft Windows Vista Ultimate

РЕЗУЛЬТАТЫ

	ДО	ПОСЛЕ
ЧАСТОТА ЯДРА	575 МГц	683 МГц
ЧАСТОТА ПАМЯТИ	900 МГц	987 МГц
ТЕМПЕРАТУРА	53 °C	62 °C
CRYSIS, HIGH DETAIL, 1280X1024	21.76 FPS	26.03 FPS
3DMARK VANTAGE, MARKS	6487	7578
UNREAL 3, HIGH, 1280X1024	187 FPS	209 FPS

СПЕЦИФИКАЦИИ

НАИМЕНОВАНИЕ ЧИПА	ATI RV730
ЧАСТОТА ЧИПА	750 МГц
ЧАСТОТА ПАМЯТИ	1000 (2000) МГц
ОБЪЕМ ПАМЯТИ	512 Мбайт GDDR3
ШИРИНА ШИНЫ ПАМЯТИ	128 бит
МАКСИМАЛЬНОЕ РАЗРЕШЕНИЕ	2560x1600
ИНТЕРФЕЙС	PCI-Express 2.0
ТЕХНОЛОГИЯ ПРОИЗВОДСТВА	55 нм



Очередная новинка от AMD под названием ATI Radeon HD 4830 должна нанести мощный удар не только по NVIDIA, но и по собственным продуктам марки ATI прошлого поколения, которые пока еще пользуются немалой популярностью. Главный конкурент ATI Radeon HD 4830 – NVIDIA GeForce 8800 GT и 9800 GT, а среди карт прошлого поколения ATI Radeon HD 3850 и, может быть, ATI Radeon HD 3870.

ATI Radeon HD 4830 основана на упрощенной модификации чипа ATI RV770 с суффиксом LE. Существенных архитектурных отличий она не имеет, произведена по точно такой же технологии. Число шейдерных процессоров сократили с 800 до 640, немного понизили скорость памяти – до 1800 против 2000 МГц и процессора – до 575 против 625 МГц. Тип памяти GDDR3. Разумеется, ждать быстрых модификаций с GDDR5 не стоит, эта плата нацелена исключительно на недорогой сектор рынка. Несмотря на незначительное количество отличий от старшего брата, плата стоит заметно дешевле – рекомендованная розничная цена менее 150 долларов. Как ни странно, но после появления новинки в продаже стоимость ее сразу же установилась на данной отметке – это говорит только о том, что в самом ближайшем будущем, когда увеличат производство, цена моментально снизится, причем достаточно ощутимо. Наше мнение: в феврале – марте она составит уже порядка 130 долларов или даже меньше. Этому способствует также то, что AMD развязала руки производителям, разрешив менять дизайн платы, расположение основных компонентов и чипа памяти. Это позволит выпустить максимально дешевые, но в то же время производительные версии видеокарт. Многие производители наверняка захотят сделать более скоростные модификации, установив модули памяти с низкой латентностью и продвинутую систему охлаждения. В любом случае уже скоро линейка ATI Radeon HD 4830 будет очень интересной и непохожей на бюджетные платы прошлых лет. Нам на тестирование достался инженерный образец с эталонным дизайном, поэтому исследование будет максимально объективным. С другой стороны, нам, конечно, очень интересно, что сделают с процессором ATI Radeon HD 4830 другие производители. В эталонном же дизайне на плату установлена добротная система охлаждения (как у ATI Radeon HD 4850) с компактной медной пластиной, радиаторами и кулером. Она удачно закрывает все чипы памяти, процессор, а небольшого вентилятора вполне хватает для отвода тепла. Правда, для серьезного разгона было бы неплохо сменить штатную систему охлаждения. Более того, многие производители любят экономить и устанавливают совсем небольшой радиатор с кулером, а на чипы памяти кладут крохотные медные полоски, которые вряд ли способны обеспечить достойное охлаждение.

Для разгона мы использовали штатную утилиту AMD GPU Tool. В ходе ручного разгона путем увеличения частот плата показала весьма занятные результаты. Процессор разогнался со штатных 575 до 683 МГц. Он неплохо работал и на 695 МГц, но в некоторых тестах появлялись артефакты, поэтому мы прекратили мучить плату и остановились на стабильных параметрах. Память видеокарты достаточно бойко работала на 2000 МГц, но из-за одного зависания компьютера мы понизили ее скорость до 1975 МГц. На этих частотах плата спокойно прошла все тесты.

ATI Radeon HD 4830 очень интересная плата. Ее цена более чем оправданна. Есть мнение, что в продаже появится множество различных вариаций: от недорогих до экстремальных оверклокерских модификаций. На чем остановить свой выбор? Мы бы порекомендовали выбирать платы с качественной системой охлаждения. **PG**

ТЕКСТ: ЕВГЕНИЙ ПОПОВ

Моддинг

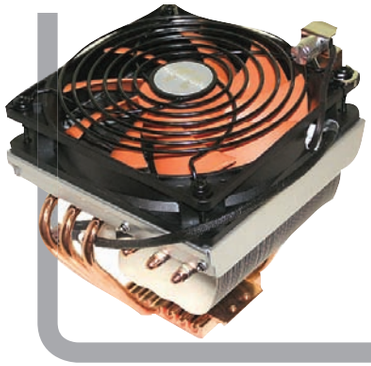
Данный раздел мы посвящаем моддинговым товарам и, как обычно, представляем подборку разнообразных решений. На этот раз правила изменились, и речь пойдет непосредственно об охлаждении. Точнее, о самых оригинальных, необычных, но в то же время эффективных процессорных кулерах. Не обойтись в этом разговоре и без упоминания классических решений.

РАЗЪЕМ LGA775 и Socket 754/939/940/AM2/F
ВЕНТИЛЯТОР 66x68 мм
СКОРОСТЬ ВРАЩЕНИЯ ВЕНТИЛЯТОРА 900–3300 об/мин
РАДИАТОР 300x230x16 мм (алюминий, медь)
ВЕС 670 г

$60

COOLER MASTER ECLIPSE

Наверное, Cooler Master Eclipse – самое оригинальное решение из всех, что нам когда либо приходилось видеть. Речь, конечно же, идет о внешнем виде. Футуристическая конструкция, по словам разработчика, не только выполняет дизайнерские цели, но и способствует эффективности охлаждения процессора. Крепление кулера осуществляется простыми, привычными методами. Так что много времени эта процедура не займет. Само устройство во многом напоминает выпущенную ранее модель Cooler Master Mars. Внешность и цена в данном случае – положительные качества. Хорошо обстоят дела и в плане шумности. Но результат, если говорить о коэффициенте полезного действия, не слишком высок.



РАЗЪЕМ LGA775 и Socket 754/939/940/AM2/F
ВЕНТИЛЯТОР 120x120x25 мм
СКОРОСТЬ ВРАЩЕНИЯ ВЕНТИЛЯТОРА 900–3000 об/мин
РАДИАТОР 122x122x103 мм (алюминий, медь)
ВЕС 827 г

$40

THERMALTAKE BIG TYPHOON VX

Классический охладитель от компании Thermaltake пользуется огромной популярностью у оверклокеров и претерпел немыслимое количество модификаций. Это кулер с крайне удобной конструкцией и большим количеством особенностей, которые ставят Thermaltake Big Typhoon в один ряд с общепризнанными классическими охладителями. Крайне высокая эффективность и низкий шумовой порог – главные достоинства рассматриваемого агрегата. Среди плюсов следует отметить также наличие ручки настройки скорости вращения вентилятора, конструкцию, которая предполагает охлаждение не только процессора, но и близлежащих схем и устройств при приобретении навесного вентилятора. Недостаток, связанный с монтажом и установкой, в данной версии устранен.

РАЗЪЕМ LGA775 ии Socket 754/939/940/AM2/F
ВЕНТИЛЯТОР 92x92x25 мм
СКОРОСТЬ ВРАЩЕНИЯ ВЕНТИЛЯТОРА 1500–3000 об/мин
РАДИАТОР 112x112x160 мм (алюминий, медь)
ВЕС 640 г

$60

GIGABYTE 3D ROCKET II

Для корпуса, который оформляется в стиле хай-тек, отлично подойдет охладитель от компании Gigabyte. Как известно, вышеобозначенный производитель занимается выпуском не только системных плат, видеокарт, но и средств охлаждения.
Конструкция выполнена в виде колонны с пластиковым кожухом и вентилятором. В результате действительно возникает сходство с ракетой на старте. При работе кулер подсвечивается синим диодом, так что конструкция в целом получается весьма эффектной. Отметим, что устройство подойдет больше для охлаждения процессоров с низким тепловыделением. При своей стоимости и приятном внешнем виде он, тем не менее, отличается невысокой эффективностью и проигрывает в этом плане остальным участникам обзора.

РАЗЪЕМ LGA775 ии Socket 754/939/940/AM2/F
ВЕНТИЛЯТОР 92x92x32 мм
СКОРОСТЬ ВРАЩЕНИЯ ВЕНТИЛЯТОРА 1500–3000 об/мин
РАДИАТОР 140x95x170 мм (алюминий, медь)
ВЕС 1035 г

$47

TITAN AMANDA TEC

Этот громадный кулер, весом чуть более килограмма, примечателен тем, что в его основании используется термоэлектрический модуль Пелетье. На сегодня это практически самый совершенный охладитель с воздушными нагнетателями. Само устройство может похвастаться крайне высокой эффективностью, а также действительно низким уровнем шума, несмотря на наличие двух вентиляторов. Что касается недостатков, то следует отметить отсутствие поддержки сокетов для всех процессоров. Пользователь может выбрать либо модель с креплениями для AMD, либо модель для процессоров Intel. Процесс установки требует много времени – чего только стоят петли, которые цепляются к корпусу для снижения нагрузки на материнскую плату!

В этой рубрике мы предлагаем три игровые конфигурации для сборки нового компьютера на Windows Vista. Следует помнить, что рубрика готовится за месяц до выхода издания в продажу, поэтому наши цены могут несколько отличаться от действительных. Точная дата составления таблицы указана в конце страницы.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК

INTEL

Процессор: Intel Core 2 Duo E8600 (3.3 ГГц, 1333 МГц FSB, 2x 3 Мбайт L2, ядро Wolfdale, LGA775)	$311
Материнская плата: GigaByte GA-EP45T-DQ6 rev1.1 (Intel X45, 4 DDR-III, CrossFire, 24+4(8) pin)	$306
Оперативная память: OCZ 2*2 Гбайт DDR-III PC-16000 9-9-9-28 (OCZ3P20004GK)	$389
Видеосистема: Sapphire RADEON HD 4870 X2 2 Гбайт	$570
Дисковая подсистема: RAID 0 из двух Western Digital Caviar Black 640 Гбайт SATA-II (WD6401AALS) 32 Мбайт 7200 об/мин	$168
CD-привод: Optiarc BC-5100S SATA 8x&5x&12(R9 4)x/6x&12(R9 4)x/6x/12x&24x/24x/32x	$133
Звук: Creative X-Fi XtremeGamer	$101
Итого:	$1978

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ: 524 BT

3DMark Vantage, Performance	8512
3DMark'06 Default Settings	15462
Crysis, GPU Test, 1280x1024	39
UT 3, 1280x1024	96

В максимальной конфигурации обновилась только подсистема памяти. Материнская плата поддерживает DDR-III PC-15200. Мы же взяли с запасом модули PC-16000 от OCZ, ибо разница в цене по сравнению с PC-14400 той же марки минимальна.

AMD

Процессор: AMD Phenom X4 9950 BOX Black Edition (2.6 ГГц, 4000 МГц FSB, 4x 512 Кбайт L2, 2 Мбайт L3, ядро Agena, Socket AM2/AM2+)	$235
Материнская плата: ASUS M3A32-MVP Deluxe/WiFi (nForce790FX, 4 DDR-II, CrossFire, 24+4(8) pin)	$214
Оперативная память: 2x OCZ Flex XLC 2*1 Гбайт DDR-II PC-9600 5-5-5-18 (OCZ2P10664GK)	$152
Видеосистема: Sapphire RADEON HD 4870 X2 2 Гбайт	$570
Дисковая подсистема: RAID 0 из двух Western Digital Caviar Black 640 Гбайт SATA-II (WD6401AALS) 32 Мбайт 7200 об/мин	$168
CD-привод: Optiarc BC-5100S SATA 8x&5x&12(R9 4)x/6x&12(R9 4)x/6x/12x&24x/24x/32x	$133
Звук: Creative X-Fi XtremeGamer	$101
Итого:	$1573

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ: 625 BT

3DMark Vantage, Performance	8092
3DMark'06 Default Settings	14742
Crysis, GPU Test, 1280x1024	38
UT 3, 1280x1024	106

В этом месяце для AM2+ не появилось новых процессоров, снизилась лишь цена флагманской конфигурации. Кроме того, удалось найти более производительную память – здесь мы выбрали два комплекта по 2 Гбайт.

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК

Процессор: Intel Core 2 Duo E8500 (3.16 ГГц, 1333 МГц FSB, 2x 3 Мбайт L2, ядро Wolfdale, LGA775)	$198
Материнская плата: ASUS P5Q3 (P45, 4 DDR-III, CrossFire, 24+4(8) pin)	$165
Оперативная память: OCZ Reaper HPC 2*1 Гбайт DDR-III PC-12800 7-7-7-24 (OCZ3RPR16002GK)	$129
Видеосистема: Palit Radeon HD 4870 1 Гбайт GDDR5	$254
Дисковая подсистема: Hitachi Deskstar 7K1000 1 Тбайт SATA-II (HDS721010KLA330) 32 Мбайт 7200 об/мин	$138
CD-привод: ASUS DRW-20B1ST SATA 12x&20(R9 12)x/8x&20(R9 12)x/6x/16x&48x/32x/48x	$29
Звук: Creative XtremeAudio	$52
Итого:	$965

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ: 361 BT

3DMark Vantage, Performance	7655
3DMark'06 Default Settings	13932
Crysis, GPU Test, 1280x1024	35
UT 3, 1280x1024	93

Некоторое снижение цен позволило установить более производительную видеокарточку, а также более функциональную материнскую плату.

Процессор: AMD Phenom X4 9750 (2.4 ГГц, 3600 МГц FSB, 4x 512 Кбайт L2, 2 Мбайт L3, ядро Agena, Socket AM2/AM2+)	$200
Материнская плата: GigaByte GA-MA790GP-DS4H (nForce790GX, 4 DDR-II, CrossFire, 24+4(8) pin)	$161
Оперативная память: OCZ Flex XLC 2*1 Гбайт DDR-II PC-9600 5-5-5-18 (OCZ2P10664GK)	$76
Видеосистема: Palit Radeon HD 4870 1 Гбайт GDDR5	$254
Дисковая подсистема: Hitachi Deskstar 7K1000 1 Тбайт SATA-II (HDS721010KLA330) 32 Мбайт 7200 об/мин	$138
CD-привод: ASUS DRW-20B1ST SATA 12x&20(R9 12)x/8x&20(R9 12)x/6x/16x&48x/32x/48x	$29
Звук: Creative XtremeAudio	$52
Итого:	$930

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ: 474 BT

3DMark Vantage, Performance	7835
3DMark'06 Default Settings	13262
Crysis, GPU Test, 1280x1024	34
UT 3, 1280x1024	87

Средний игровой компьютер от AMD остался прежним. Если у пользователя будет желание, его можно разогнать. Этому поспособствует память с номинальной тактовой частотой 1200 МГц.

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК

Процессор: Intel Core 2 Duo E8400 (3.00 ГГц, 1333 МГц FSB, 2x 3 Мбайт L2, ядро Wolfdale, LGA775)	$176
Материнская плата: GigaByte GA-EP35-DS3L (P35, 4 DDR-II, CrossFire, 24+4 pin)	$88
Оперативная память: OCZ 2*1 Гбайт DDR-II PC-8500 5-5-5-15	$57
Видеосистема: Palit Radeon HD 4850 512 Мбайт GDDR3	$163
Дисковая подсистема: Samsung SpinPoint F1 750 Гбайт SATA-II (HD753LJ) 32 Мбайт 7200 об/мин	$101
CD-привод: LG GH20NS10 SATA 12x&20(R9 12)x/8x&20(R9 12)x/6x/16x&48x/32x/48x	$24
Звук: Creative AudigySE	$25
Итого:	$719

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ: 386 BT

3DMark Vantage, Performance	7053
3DMark'06 Default Settings	12101
Crysis, GPU Test, 1280x1024	27
UT 3, 1280x1024	90

Процессор Intel Core 2 Duo E8200 уже не продается. Вместо него мы выбрали Intel Core 2 Duo E8400, стоимость которого снизилась до неприличия! Из нововведений также отметим видеокарту Palit Radeon HD 4850.

Процессор: AMD Phenom X4 9550 BOX (2.2 ГГц, 3600 МГц FSB, 4x 512 Кбайт L2, 2 Мбайт L3, ядро Agena, Socket AM2/AM2+)	$140
Материнская плата: EliteGroup A780VM-M2 rev1.0 (AMD 780V, 4 DDR-II, 24+4 pin)	$66
Оперативная память: Kingston HyperX 2*1 Гбайт DDR-II PC-8500 5-5-5-15 (KHX8500D2K2/2G)	$47
Видеосистема: Palit Radeon HD 4850 512 Мбайт GDDR3	$163
Дисковая подсистема: Samsung SpinPoint F1 750 Гбайт SATA-II (HD753LJ) 32 Мбайт 7200 об/мин	$101
CD-привод: LG GH20NS10 SATA 12x&20(R9 12)x/8x&20(R9 12)x/6x/16x&48x/32x/48x	$24
Звук: Creative AudigySE	$25
Итого:	$566

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ: 467 BT

3DMark Vantage, Performance	6923
3DMark'06 Default Settings	12032
Crysis, GPU Test, 1280x1024	26
UT 3, 1280x1024	75

Все та же конфигурация, но по новой, более доступной цене. Есть мнение, что это самый производительный компьютер из всех шести за свои деньги.

Цены указаны по состоянию на 8 декабря 2008 года

СТАРОЕ & ДОБРОЕ

Всем привет!

В седьмом выпуске журнала за 2008 год было опубликовано письмо одного из завсегдатаев нашего форума (forum.gameland.ru). Читатель под ником Journeyman рассказал о том, как он недавно с большим удовольствием открыл для себя Medal of Honor Allied Assault, и поинтересовался, не планирует ли редакция посвятить ей несколько страничек в рубрике «Ретро». В своем ответе Александр Трифонов (он же oregf1) заметил, что если статья об этой замечательной игре и будет опубликована, то только в январском номере, поскольку именно в это время мы будем отмечать день рождения игры. Что ж, назначенный срок настал. Стоит заметить, что мы присудили Medal of Honor Allied Assault звание главного хита месяца не потому, что о ней вспомнил Journeyman. Творение компании 2015 Inc. заслужило его без всякой протекции. Достаточно просто взглянуть на список январских релизов за последние 10–15 лет: родоначальница популярного в последнее время поджанра «FPS в декорациях Второй мировой войны» явно выделяется на фоне всех остальных продуктов. Хотя, не спорим, нам очень приятно, что наш выбор совпал с пожеланием читателя (а потом и автора). Так что не стесняйся: почаще заходи на форум и высказывай свое мнение по различным вопросам, в том числе по наполнению рубрики «Ретро».

Борис Соколов,
ведущий рубрики

MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT

НАГРАДА ДЛЯ ГЕРОЯ

ЖАНР ИГРЫ
First-Person Shooter

ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts

РАЗРАБОТЧИК
2015

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Два CD

ДАТА ВЫХОДА
22 января 2002 года

ДРУГОЙ ПОДХОД

В конце XX – начале XXI столетия жанр FPS переживал кризис. Нет, не финансовый. С покупательской активностью и, как следствие, с прибылью от продаж все было в полном порядке. Кризис заключался в отсутствии свежих идей. По большому счету различные компании выпускали один и тот же продукт. Что-нибудь такое футуристическое, с крутым мужиком в главной роли, переполненными врагами извилистыми коридорами и громко стреляющим оружием. Различия заключались лишь в мелких деталях. Иногда появлялось что-нибудь необычное, в меру реалистичное. Например, Delta Force или Project I.G.I., но, во-первых, на фоне потока однообразных релизов это была капля в море, а во-вторых, обе игры не изменили общего положения дел в индустрии.

Революция свершилась 22 января 2002 года. Medal of Honor Allied Assault в одночасье перевернула представления о жанре FPS. Оказывается, вовсе не обязательно заставлять очередного крутого морпеха путешествовать с рокет-лаунчером в руках по вымышленным мирам или в сотый раз устраивать нашествие на нашу многострадальную Землю воинственных инопланетян или кровожадных обитателей преисподней. Достаточно открыть учебник истории, выбрать наиболее подходящий временной период, например годы Второй мировой войны, и поместить туда главного героя. При этом не обязательно нарушать устоявшиеся за последнее десятилетие правила. Кишмя кишащие врагами извилистые коридоры и разбросанные то там, то сям аптечки пусть останутся на своих прежних местах. Надо только поменять декорации, поставить вместо разношерстных монстров фашистов, заменить всякие гвоздеметы с лазерами-фазерами на реально существовавшие образцы оружия той поры. А еще надо понизить градус героизма. Игрок по-прежнему остается одним в поле воином, суперменом, опорой и надеждой всего мира и все такое. Однако в некоторых ситуациях пусть он почувствует себя пешкой в большой шахматной партии, которая при должном подходе может запросто превратиться в ферзя и за пару минут пробежки по немецким бункерам отправить на тот свет десяток-другой противников. Как видишь, разработчики из 2015 не совершили ничего необычного, просто они грамотно сместили акценты.

ВАЖНЕЙШЕЕ ИЗ ИСКУССТВ

Medal of Honor Allied Assault – это первая удачная попытка создать захватывающий FPS по голливудским лекалам. После написания крепкого сценария разработчики уселись в режиссерское кресло. В качестве оператора и мастера спецэффектов выступил усовершенствованный графический движок

id Tech 3. В массовку пригласили полигональных человечков под управлением искусственного интеллекта. Главная роль досталась, конечно же, игроку. После загрузки уровня разработчики кричали «Мотор!» и начинали внимательно следить за действиями актера. Если что-то происходило не так, как было задумано, то раздавалась команда «Стоп!». Малейшее отступление от четко прописанного сценария каралось по всей строгости военного времени. Забыл подобрать лежащую около убитого десантника радиостанцию – лови снаряд от метко стреляющих артиллеристов. Не успел быстренько всадить пол-обоймы «Томпсона» в очередного фрица – вот тебе ответная очередь из МП-40 или в крайнем случае получи прикладом по морде. После повторной загрузки уровня съемка продолжалась. Импровизировать разрешалось только по мелочам. Например, решать, стоит ли снять очередного немецкого солдата из снайперской винтовки, подпустить его чуть ближе и расстрелять из автомата или дождаться встречи с ним лицом к лицу и забить его до смерти рукояткой пистолета.

Полигональные болванчики сменяли друг друга со скоростью стрельбы из пулемета. Вот один выскочил из-за угла, получил пулю в живот и сложился пополам. И тут же появляется следующий. Однако периодически ребята из массовки исполняли свои роли так, будто это был их последний выход на сцену. Вот особо смышленый солдат с винтовкой перевернул стол и стал использовать его в качестве укрытия. А вот раненый караульный пытается подняться на ноги: из последних сил он становится на четвереньки, после получает дополнительную порцию свинца и картинно плюхается на землю – настоящий король эпизода!

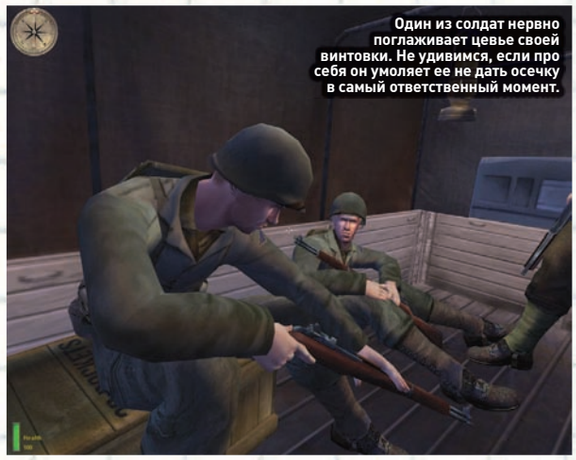
РАЗБОР НА СОСТАВНЫЕ ЧАСТИ

Medal of Honor Allied Assault условно можно разделить на три неравные части. Первая – уровни, где ты действуешь в гордом одиночестве. Вторая – эпизоды, во время прохождения которых приходится взаимодействовать с напарниками. Третья – сцена на пляже Омаха. С первыми двумя все понятно. Ты идешь из пункта А в пункт Б, уничтожаешь встречающихся на пути врагов, выполняешь те или иные задания: спасаешь пленных, ищешь секретные документы, уничтожаешь стоящие в ангарах самолеты, подрываешь подводные лодки, минируешь танки, передаешь пилоту бомбардировщика координаты вражеских пушек. В общем, по мере сил давишь фашистскую гадину. Кое-где в этом нелегком деле тебе помогают боевые товарищи. Толку от них в сражении не много: позицию выбирают плохо, стреляют так себе, очень часто умудряются заблудиться среди трех разрушенных зданий, зато отвлекают внимание врагов – хоть на этом спасибо. А вот о третьей части стоит поговорить поподробнее.

После подвигов в Алжире и Норвегии ты участвуешь в высадке в Нормандии. Разработчики чуть ли не в мельчайших подробностях скопировали эту сцену из фильма «Спасение рядового Райана». Если бы такое позволил себе какой-нибудь молодой кинорежиссер, его бы тут же обвинили в наглом плагиате и забросали тухлыми яйцами. Компью-

Гринписовцы могут смело подавать на разработчиков в суд за пропаганду жестокого обращения с животными.

Medal of Honor Allied Assault – это первая удачная попытка создать захватывающий FPS по голливудским лекалам.



Один из солдат нервно поглаживает цевье своей винтовки. Не удивимся, если про себя он умоляет ее не дать осечку в самый ответственный момент.

МНЕНИЕ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ

Medal of Honor Allied Assault уникальна. Несмотря на значительное количество недостатков и недоработок, творение студии 2015 является новым словом в жанре, мощным броском вперед и продуктом, заслуживающим внимания с технологической точки зрения. Впервые разработчикам удалось симулировать реальные военные действия, пусть и на самом примитивном уровне – в этом смысле показателен уровень, посвященный высадке американского десанта на берег Омаха. Огромное количество скриптов – это лишь первый шаг на большом пути, грамотный компромисс между разумными требованиями к системе и высокой реалистичностью атмосферы.

«Страна игр» №04 (109) 2002, оценка 8.7 из 10

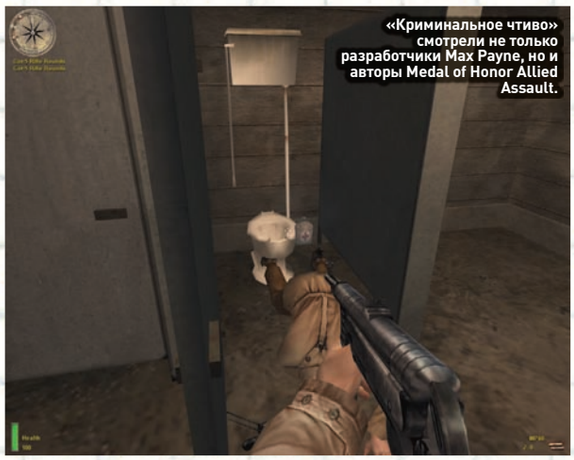
МНЕНИЕ ЗАПАДНОЙ ИГРОВОЙ ПРЕССЫ

Medal of Honor Allied Assault – редкий пример игры, которая обеспечивает тебя такой уймой ярких впечатлений, что они запросто перевешивают все ее недостатки. Хотя, если бы не последние, игра могла бы стать настоящей классикой. Хардкорные геймеры, наверное, найдут к чему придраться, но стоит выключить свет, надеть наушники и... Атмосфера игры такова, что она заставляет тебя почувствовать себя участником большой кровавой битвы, если ты косишь под Шварца, в одиночку зачищая бункер за бункером.

Сайт GamesDomain, оценка 4.5 из 5.0

НЕПРОСТАЯ

Разработчики назвали свое творение в честь Медали почета. Это наивысшая награда, которой может быть удостоен военнослужащий в США. Эдакий аналог Золотой Звезды Героя Советского Союза. Медаль учреждена Американским конгрессом во время Гражданской войны между Севером и Югом 12 июля 1862 года и вручается солдатам и офицерам различных родов войск за «личные действия на поле боя, требующие большого мужества, акты небывалого героизма, связанные с самопожертвованием ради спасения товарищей, или подвиги, в корне изменившие ход битвы». Во время Второй мировой войны президент США наградил Медалью почета 294 человека.



«Криминальное чтиво» смотрели не только разработчики Max Payne, но и авторы Medal of Honor Allied Assault.

терные игры – совсем другое дело. Весь фокус в том, что ты не наблюдаешь за происходящими событиями со стороны, а принимаешь в них непосредственное участие. Благодаря этому эффект погружения усиливается в разы.

КРОВЬ И ПЕСОК

6 июня 1944 года. Сектор «Чарли» пляжа Омаха. Десантные катера постепенно приближаются к берегу. В одном из них на месте капитана Джона Миллера в исполнении актера Тома Хэнкса (Tom Hanks) стоит лейтенант второго батальона американских рейнджеров Майкл Пауэлл. Лист брони способен защитить от пулеметного, но не от артиллерийского огня. Первый снаряд плюхнулся в воду, второй, третий, четвертый. Вдруг раздался оглушительный взрыв по левому борту – соседний катер разлетелся на мелкие кусочки. «Хорошо, что не в нас», – думаешь про себя. Трель свистка щекочет натянутые, как струны, нервы. Лист брони плюхается вниз. Пулеметная очередь моментально скашивает ребят из первых двух рядов. Ты прыгаешь в воду и каким-то чудом добираешься до ближайшего противотанкового ежа. Вереницы пуль звонко отскакивают от сваренных между собой кусков стали. «Вот, гады, пристреляли каждый сантиметр. Только дайте до вас добраться!» Короткие перебежки от одного укрытия к другому – и ты сидишь на корточках около медика. Укол морфия слегка восстанавливает полоску со здоровьем. И вновь перебежки от одного ежа к другому, и ты наконец-то оказался около спасительной насыпи... Подробно описывать дальнейшие события нет никакого смысла. Если ты хоть раз играл в Medal of Honor Allied Assault, ты наверняка помнишь последовательность действий. Все верно: разыскать подрывные заряды, добраться до бетонного укрепления, снять из снайперской винтовки двух пулеметчиков, убить немцев в зигзагообразных траншеях и, наконец, зачистить два дзота. «Все, берег наш». Забыть такое просто невозможно.

ОСТАВЬ СВОЙ СЛЕД

О значении Medal of Honor Allied Assault в истории не только жанра FPS, но и индустрии электронных развлечений в целом можно написать огромный трактат. Игра открыла новые горизонты и породила россыпь подражателей. Разработчики, словно сговорившись, стали разбавлять геймплей заранее срежиссированными сценками. Почти сразу же после релиза творения 2015 в моду вошло слово «кинематографичность». Эпизод с высадкой десанта на пляже Омаха до сих пор считается эталоном для дизайнеров уровней. Некоторые компании пытались снять свое виртуальное «Спасение рядового Райана». Так, в октябре 2003 года Infinity Ward предложила переправиться на барже через Волгу, а в одной из миссий свеженькой Brothers in Arms: Hell's Highway надо форсировать под ураганным огнем небольшую голландскую речушку. Думаем, этих заслуг вполне достаточно для того, чтобы внести Medal of Honor Allied Assault в число самых значимых игр XXI столетия. **PG**

У этого парня самый лучший набор карт. Правда, козырный туз пик ему уже не поможет.

ПОЛНЫЙ КОМПЛЕКТ

По итогам некоторых заданий особо отличившимся геймерам вручаются боевые награды. За время прохождения Medal of Honor Allied Assault ты можешь заработать девять медалей. Например, чтобы получить Почетный легион (Legion of Merit), в первой миссии ты должен освободить не одного, а двух пленников. Если забрать с вражеской подводной лодки U-529 небольшую книжечку с секретными записями, то тебе дадут норвежский Военный крест с мечом (War Cross with sword). Хочешь получить Медаль американских кампаний (American Campaign Medal)? Очень просто: во время высадки на пляже Омаха убей засевших в дзотах немецких пулеметчиков. Самая почетная награда – Крест выдающейся службы (Distinguished Service Cross). Чтобы заполучить его в свою коллекцию, необходимо пройти игру на самом высоком уровне сложности.

ОБРАТНАЯ СТОРОНА МЕДАЛИ

ЗАТЯНУВШАЯСЯ ПАУЗА ИЛИ КЛИНИЧЕСКАЯ СМЕРТЬ?

Увы, прокатиться на немецкой машине не получилось.

Вот тот самый мотоцикл с коляской.

А вот так выглядели немецкие солдаты за восемь месяцев до выхода игры. Сразу видна работа пластического хирурга.

Уровни со сражениями в разрушенном французском городе были сделаны раньше всех.

История 2015 напоминает электрокардиограмму человека во время клинической смерти. Еще недавно сердце работало без сбоев. Вот четко видна последняя систола, а вот – диастола. И вдруг прибор рисует на термобумаге прямую линию. Надо срочно предпринимать какие-то действия. После релиза в октябре 2004 года шутера Men of Valor от компании не поступало никаких новостей. Неужели кровь перестала пульсировать по сосудам или это всего лишь чересчур затянувшаяся задержка дыхания?

ПТЕНЦЫ ЛЕВЕЛОРДА

Большинство игровых студий добиваются успеха постепенно. Взять для примера нынешнего лидера среди производителей экшен-игр Epic Games. Команда Тима Суини (Tim Sweeney) начинала с простеньких аркад (даже не гнушалась делать симуляторы пинтбольных автоматов) и со временем доросла до уровня Unreal. К 2015 популярность пришла почти сразу. Молодые разработчики очень быстро превратились из малопримечательных подмастерьев в настоящих творцов.

В 1997 году Том Кардика (Tom Kurdika) основал в городе Талса (штат Оклахома) компанию 2015. С первым проектом помог Ричард «Левелорд» Грей (Richard «Levelord» Gray). По условиям контракта с Activision после выхода SiN Ritual Entertainment должна была подготовить дополнение. Все бы хорошо, да только к этому времени компания заключила с молодым издательством Gathering of Developers контракт на создание двух новых игр. Делать не сулящую больших доходов «добавку» попросту было некогда, поэтому Левелорд доверил работу над Wages of Sin своим молодым коллегам из 2015. Новички не подкачали. В сжатые сроки они сделали 17 новых миссий.

НАГЛОСТЬ – ВТОРОЕ СЧАСТЬЕ

Medal of Honor Allied Assault появилась на свет благодаря поразительному стечению обстоятельств. После успеха первых двух эпизодов Medal of Honor на PlayStation Electronic Arts подумывала о переносе сериала на PC. В загашнике лежал приобретенный у id Software движок id Tech 3 (он же Quake 3 Engine). Для претворения идеи в жизнь оставалось найти подходящую команду исполнителей.

И вдруг к руководству крупнейшего североамериканского издательства приходят молодые разработчики из 2015 и предлагают создать в меру реалистичный FPS в духе фильма «Спасение рядового Райана». Другие указали бы выскочкам на дверь, но только не Electronic Arts. Боссы компании рассуждали следующим образом: «К нам обратились амбициозные ребята с опытом создания игры на базе движка от id Software, нам нужно продвигать серию Medal of Honor на PC, у нас есть лицензия на новенький Quake 3 Engine. Вдобавок нам принадлежит созданная Стивеном Спилбергом (Steven Spielberg) студия DreamWorks Interactive, так что договориться с «Бородой» – не проблема. Собственно, почему бы не попробовать?»

Разработчики получили исходники графического кода, а вместе с ними ровно один месяц на подготовку демки. Результат превзошел все ожидания. Состряпанный на скорую руку уровень в полуразрушенном французском городке выгодно отличался от всего того, что было создано производителями FPS на тот момент: захватывающие сражения, реально существующее оружие, мелькающие перед глазами боевые товарищи. Да, сейчас мы страдаем от засилья похожих друг на друга стрелялок в декорациях Второй мировой войны. Но тогда это было новое слово в жанре, настоящая революция. В общем, еще недавно казавшийся безумным проект команды Тома Кардика получил зеленый свет.

ЕСТЬ ЧЕМУ ПОЗАВИДОВАТЬ

Программисты внесли в движок ряд изменений, которые значительно улучшили качество картинки. Обрати внимание на расположенные поблизости ранние скриншоты из игры. Они были сделаны в начале 2001 года. Как видишь, от залитых кислотными цветами уровней с угловатыми персонажами из Quake 3: Arena не осталось и следа. Их сменили стоящие на фоне роскошных городских пейзажей статные солдаты и офицеры. Разработчики не жалели полигонов. Каждое дерево складывалось по веточке, а в некоторых случаях даже по отдельному листочку. Помимо Medal of

Honor Allied Assault столь высокой детализацией объектов могла похвастаться лишь технологическая демоверсия нового поколения видеокарт от GeForce. Только в ней было одно заранее прорисованное дерево, а в игре – десятки.

Режиссер Стивен Спилберг лично курировал разработку уровня, копирующего кровавую бойню на пляже Омаха из фильма «Спасение рядового Райана». Вспоминает программист Майк Миллигер (Mike Milliger): «Приехал Стиви. Он с кем-то из EALA (23 февраля 2000 года DreamWorks Interactive была переименована в Electronic Arts Los Angeles. – *Прим. автора*) очень дружен. Услышал о нашем проекте и тут же примчался. Глядел минут 15, а потом задумчиво произнес: "Заграждения из колючей проволоки у вас не на том месте стоят. И снайперы, друзья мои, не с тех позиций по нашим лупили. Надо будет переделать. Потом обязательно вышлите мне играбельную бета-версию. Договорились?" Строгий такой старичок». Приходили в гости и работавшие над Return to Castle Wolfenstein сотрудники Gray Matter Studios. «Они посмотрели на нашу игру и сказали: "Зато у нас зомби, а Гитлер будет главным боссом. И еще нам Кармак помогает". А в глазах была видна черная зависть».

Отредактированный Спилбергом эпизод с высадкой десанта в Нормандии был показан с 17 по 19 мая на проходившей в Los Angeles Convention Center выставке E3 2001. Зрители смотрели за происходившими на мониторе событиями с открытыми ртами. Среди них был военно-исторический консультант, капитан Дэйл Дай (Dale Dye). «От наблюдения этой сцены у меня выступил пот на спине», – вспоминает он.

УБОЙНЫЙ ФУТБОЛ И МОТОЦИКЛЕТНЫЕ ЛЮЛЬКИ

Красивая графика и реалистичные бои – это еще не все. Был достигнут большой успех и по части программирования искусственного интеллекта противников. На одном из тестовых уровней разработчики смеха ради устроили необычный футбольный матч. Вместо мяча немецкие солдаты использовали ручную гранату. Офицер проводил вбрасывание и отходил в сторону, а шестеро солдат пытались как можно быстрее избавиться от взрывоопасного спортивного снаряда. Одни кидали пойманную гранату в своего соперника рукой, другие отбивали ее ногами, кто-то пробовал увернуться. В общем, было весело. Разработчикам удалось воплотить в жизнь далеко не все свои задумки. Если помнишь, за все время игры нам дают прокатиться на танке и джипе. Во втором случае машину ведет контролируемый искусственным интеллектом напарник, а ты стреляешь по врагам. Изначально автопарк был намного больше. Планировалось создать несколько уровней, на которых бы игрок мог управлять трофейным «Мерседесом» и даже мотоциклом с коляской. А еще в ранней версии сценария был предусмотрен эпизод, в котором требовалось сбивать летающие в небе немецкие самолеты.

«КУДА, КУДА ВЫ УДАЛИЛИСЬ?»

Почти сразу же после релиза игры в 2015 произошел раскол. 22 сотрудника написали заявления об увольнении и основали новую студию Infinity Ward. Меньше чем за год они создали великолепную Call of Duty. На своих местах остались лишь президент Том Кардика и еще двое сотрудников. В июне 2003 года компания худо-бедно восполнила кадровые потери и заключила с издательством Vivendi Universal (а если быть точнее, то с принадлежащим ему подразделением Sierra Entertainment) контракт на разработку нового FPS – Men of Valor. На этот раз события игры рассказывали о подвигах американских солдат во время войны во Вьетнаме. Получилось довольно неплохо, но все-таки не так здорово, как с Medal of Honor Allied Assault.

Увы, после релиза Men of Valor 2015 не анонсировала ни одного нового проекта. Неужели компания развалилась? В принципе, разработчики могут не давать о себе знать еще долгое время. Две последние игры принесли доход свыше 100 миллионов долларов. Этих денег хватит еще на много лет творческих поисков. Если 2015 готовит игру калибра Medal of Honor Allied Assault, то мы готовы ждать столько, сколько нужно. **PG**

РОЛЬ ЛИЧНОСТИ В ИСТОРИИ

В ноябре 2001 года ведущий дизайнер Бенсон Рассел (Benson Russell) перебрался из 2015 в Ritual Entertainment. Впрочем, это почти никак не сказалось на разработке: все уровни были готовы, оставалось провести лишь финальное тестирование. Страшно подумать, во что бы превратилась Medal of Honor Allied Assault, если бы Бенсон ушел намного раньше. Ведь именно он создал подавляющее большинство уровней игры, в том числе ставший легендарным эпизод с высадкой десанта на пляже Омаха.

Еще один ранний скриншот. Как видишь, уровень с поездкой на джипе по вражескому аэродрому был дневным, а не ночным.

Стоящие по стойке смирно охранники настолько уверены в своих силах, что даже не взяли с собой из казармы хоть какое-нибудь стрелковое оружие.

Караул приведен в полную боевую готовность.

СПРОС НА ИГРЫ РАСТЕТ

10 ЛЕТ НАЗАД | 5 ЛЕТ НАЗАД

На сегодня тираж StarCraft – 9.5 миллиона экземпляров.

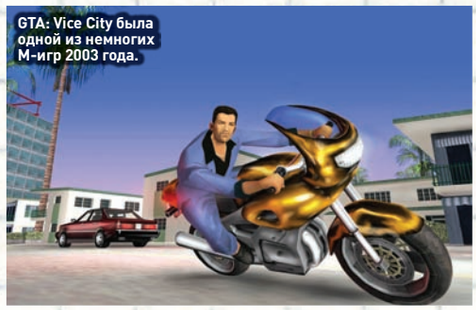
BLIZZARD – ЧЕМПИОН!

Blizzard Entertainment с гордостью сообщила, что стратегия StarCraft признана самой продаваемой компьютерной игрой в 1998 году. Ее мировой тираж превысил 1.5 миллиона экземпляров. К твоему сведению, в 1996 году хитом №1 на персоналке стала Warcraft 2, а в 1997-м продажи Diablo лишь немного не дотянули до результатов квеста Riven и леталки Microsoft Flight Simulator.
Похваставшись успехом StarCraft, президент Blizzard Майк Морхейм (Mike Morhaime) пообещал держать планку.
И не соврал. Вот уже четыре года подряд первое место в итоговом PC-чарте принадлежит World of Warcraft и дополнениям к этой MMORPG.

Сейчас GTA2 – бесплатная игра.

GTA НА ПЕРЕДОВОЙ

22 января компания Take-Two Interactive объявила о создании издательского лейбла Rockstar Games, который станет «передовым фронтом мировой молодежной культуры». Вот так, не больше и не меньше. Главой лейбла был назначен Сэм Хаусер (Sam Houser), один из создателей серии Grand Theft Auto. Четыре дня спустя студия DMA Design (в 2002 году ее переименовали в Rockstar North) анонсировала GTA2 для консолей (анонс PC-версии состоялся позже). Эта беспринципная аркада стала первой игрой Rockstar Games. Да уж, Take-Two знает, как учить молодежь доброму и вечному.


GTA: Vice City была одной из немногих М-игр 2003 года.

Prince of Persia – еще один из больших хитов 2003-го.

2003 год оказался крайне удачным для игровой индустрии. Только в США компьютерные и консольные игры принесли своим издателям больше 7 миллиардов долларов. Это был новый рекорд. Надо заметить, что в начале XXI века резко стали снижаться доходы музыкальной индустрии (у киношников тоже не все было в порядке), а вот интерес к электронным развлечениям рос и рос.
Пять лет назад на консолях больше всего играли в экшены (на их долю выпало 27.1% от общих продаж). На PC лидировали стратегии.
В 2003 году 49 игр разошлись тиражом 500 тысяч экземпляров и выше. Из них 44 носили рейтинги E и T (то есть «Для всех» и «С 13 лет»). Эксперты поспешили заявить: продажи игр для взрослых падают и количество проектов с рейтингом M будет уменьшаться. Впрочем, успех GTA4, Gears of War 2 и Fallout 3 опровергает это утверждение.

МАКГИ СОБРАЛСЯ В СТРАНУ ОЗ

Американ МакГи (American McGee) обладает талантом продавать воздух. Практически сразу после релиза сказочного экшена Alice гейм-дизайнер создал студию Carbon6 и поздравил всех со скорым путешествием в мир Фрэнка Баума, извращенный его фантазией. Не показав ни одного скриншота из игры, МакГи умудрился продать права на экранизацию American McGee's Oz голливудскому продюсеру Джерри Брукхаймеру (Jerry Bruckheimer). Тому самому, что сделал «Перл Харбор», «Пираты Карибского моря» и множество других блокбастеров. Более того, Брукхаймер предложил компании Disney запустить сразу трилогию, являющуюся приквелом «Волшебника страны Оз».
В то время предполагалось, что новая игра МакГи выйдет в течение года. Однако Oz заморозили из-за отсутствия финансирования, а следом на полку лег и сценарий кинотрилогии.

Время от времени МакГи грозится снова взяться за Oz.

«БРАТЦЫ» ХОТЯТ ПОИГРАТЬ

В январе 2004 года Джейсон Холл (Jason Hall) покинул свою alma mater – студию Monolith Productions (в 1994 году он был одним из ее основателей) и возглавил новообразованное игровое подразделение киномагната Warner Bros. Холл немедленно сделал популистское заявление о том, что отныне игроделов будут наказывать, если их игры по лицензиям от «братцев» плохо примут критики. Однако ни об одном подобном штрафе мы так и не услышали.
Первым серьезным поступком Холла стала покупка контрольного пакета акций Monolith Productions. Джейсон не забыл бывших коллег. Под крылышком у «братцев» оказалась студия, подарившая миру отличные игры: Aliens vs. Predator 2, обе части No One Lives Forever и F.E.A.R. Была, правда, еще и провальная The Matrix Online, но игра потерпела крах в основном из-за всеобщего снижения интереса к «Матрице».

Между прочим, The Matrix Online продолжает работать.

КАК ФИНАНСОВЫЙ КРИЗИС УДАРИЛ ПО ГЕЙМЕРАМ И КОГДА ИЗДАТЕЛИ ПРЕКРАТЯТ «ЭТО БЕЗОБРАЗИЕ»

Всем привет!
Не хотел начинать рубрику со слов «Вот и наступил 2009 год...», поэтому выбрал другой зачин. Наступил 2009 год, и вот не знаешь, радоваться или бояться. С одной стороны, 2008-й был просто конфеткой – столько отличных игр на любой вкус мы давно не видели. С другой – на душе все равно тревожно. Студии закрываются пачками, издательства банкротятся. Не хотелось бы заново пережить печально знаменитый «крах 1983 года», когда игровая индустрия рухнула, не выдержав наплыва дрянных игр и конкуренции со стороны персональных компьютеров. Впрочем, что я о грустном! У меня к читателям только одна просьба: пишите чаще и на самые разные темы. Тогда Иван Гусев без работы не останется, несмотря ни на какие кризисы.
Начнем, что ли.

ПИСЬМО НОМЕРА

Привет, Правильный.
Раньше я много играл в разные шутеры и RPG и только тратил время и свои деньги (игры-то стоят немало). Но потом друг рассказал мне об одном виртуальном казино, и я стал играть в покер. Аккуратно, вдумчиво, крупных ставок не делал. Постепенно набрался опыта, и теперь я почти всегда остаюсь в плюсе. И вот что я вам скажу: никакая Crysis с Need for Speed: Undercover не сравнятся по напряженности и адреналину с партией в покер! Когда на кону настоящие деньги, тогда и появляется азарт. А в компьютерной игре ты абсолютно ничем не рискуешь, поэтому и отдача слабая, и радости от победы почти никакой.

Василий Gremlin Захаров

Позволю себе не согласиться с тобой, Василий.
Недавно, в преддверии выхода Fable 2, я заново установил на компьютер пропущенную когда-то Fable: The Lost Chapters. Дошел до квеста Arena. Прибыл на место, проверил, что в наличии у торговца. Присмотрел себе катану за 29 тысяч. Вот только денег у меня всего 2 тысячи. А катана классная, как раз для моего бойца. Сел я тогда за карточный стол и в Блэк Джек, где максимальная ставка – тысяча, выиграл 20 тысяч. Большие деньги! Такие только за 4-5 квестов получишь. Остановился. Снова проверил, что в наличии у торговца, и... снова сел за карты. Несколько волнительных минут, и... я проиграл все, что имел. «Глупый, глупый Немезидо, – сказал я своему персонажу. – Вышел бы ты на арену, за четыре раунда заработал недостающую сумму и купил свою катану. Эх, азарт!» Вздохнул и стал играть дальше.
Как все-таки хорошо, что в компьютерной игре ты не рискуешь реальными деньгами. Иначе проигрался бы я в пух и прах, и стали бы мои сынишки просить хлебушка на вокзале, а жена, работая в ларьке, проклинала бы непутевого мужа.
Кстати, руководство мировых издательств уже давно задумывается на тему «Как было бы здорово, если бы нам дозволили то, что разрешено казино». Так, босс Activision Blizzard Роберт Котик не скрывает, что мечтает внедрить элементы азартных игр в электронные: принимать денежные ставки и устраивать тотализаторы. Например, проводится турнир по Call of Duty 4. Все участники заплатили за право выступить в соревнованиях, зрители ставят на результаты поединков и победителей, шум-гам, бесплатное шампанское – в общем, все как в настоящих казино. По мнению Котика, подобное многократно увеличило бы прибыль издателей. Жаль только, американское законодательство запрещает онлайновые азартные игры. Впрочем, проходят годы, меняются законы...

Здравствуйте, уважаемые «РС ИГРЫ». У меня к вам три вопроса:
1. Что представляет собой движок игр?
2. Есть ли игры про паркур? Не с элементами, а почти как симулятор?
3. Я придумал несколько игр, куда мне обратиться, чтоб их выпустили в свет?

Tracer_Nero

Отвечаю по порядку.
1. Движок игр – это Unreal 3. По крайней мере в последнее время складывается впечатление, что издатель, у которого нет лицензии на эпиковский «мотор», – лох и неудачник. Поговаривают, есть и другие движки. У id Software неплохой программер в штате есть, Кармаком зовут, он что-то химичит. У Crytek в играх ничего такая графичка. Вот. Ну а бабка Федосья говорит, что игровой движок – это центральный программный компонент компьютерной игры.
2. Нет, симуляторов паркура пока нет. А чем тебе Assassin's Creed и Mirror's Edge не годятся?
3. Сиди да помалкивай. Начнешь болтать, идею тут же украдут.

«РС ИГРЫ», помогите! Мне надоело, что мой друг, у которого модифицированный Xbox 360, играет во все достойные игры раньше меня! Сейчас издатели взяли такую моду: сначала проект появляется на консолях и только спустя несколько месяцев – на PC. Мой друг уже прошел Mirror's Edge и Prince of Persia, а я сижу и жду. Когда издатели прекратят это безобразие? Может, вы подсобите? Скажем, поругаете их, чтоб стыдно стало.

JP Browser

Увы, друг, помочь мы не в силах. До издателей неожиданно дошло, что если PC-версию выпускать позже приставочной, продажи будут выше. Потому что в премьерный день у геймера не будет выбора: купить ли ему лицензию или скачать торрент. Модифицированные «боксы» не так уж широко распространены по миру и большого ущерба не наносят, а вот пиратские компьютерные игры – очень даже. Вот и приходится нам ждать и радоваться, что PC-версию вообще стали делать. Ведь остались же мы без Gears of War… Когда издатели теряют деньги, их никакой критикой не пронять. Бизнес, понимаете ли.

Хаюшки, редакция «РС ИГР».
Про злобствования разных политиков по поводу разных игр писали уже много. Однако все разборки обычно велись в США или Англии. Сейчас же, мне кажется, за игры возьмутся и у нас в России. Вон как за канал «2х2» взялись – чуть не закрыли из-за «Южного парка». Аниме-сериал «Крутой учитель Онизука» обвинили в пропаганде педофилии. По-моему, еще немного, и у местных политиков и общественников дойдут руки и до Grand Theft Auto 4. А там же убийства, проституция, вождение в пьяном виде. Запомните, народ, я вас предупредил!

Дэн Самсонов

Как страшно жить, Дэн. Всюду враги. Хорошо хоть кто-то из правительства заботится о безопасности моей нервной системы. Спасибо, родные!
Если же серьезно, то многих российских геймеров достали ханжи, дорвавшиеся до власти и считающие, что все мы нуждаемся в их культурно-социальных ремарках. Чинуши, выступающие против «Симпсонов», голливудских блокбастеров, компьютерных игр. Депутаты, воспевающие советские мультфильмы и ругающие «Тома и Джерри». Блин, у всех есть пульт дистанционного управления. Если мне что-то не нравится, я это не смотрю. Если игра не годится для моего ребенка, я не позволю ему в нее играть, пусть он хоть всю клавиатуру слезами зальет.
Так и хочется сказать всем отечественным Хиллари Клинтон: вас, родные, избрали бюджеты принимать да законопроекты сочинять. Свои культурные предпочтения оставьте при себе. Не надо сотрясать воздух популистской ерундой. Болтать об интеллектуальной гибели нации проще, чем добиться ремонта одной проселочной дороги. Заметьте, игры в России ругают, однако о создании организации, занимающейся присвоением возрастных рейтингов электронным продуктам, всерьез пока не говорят. Болтать-то проще, чем делом заниматься.

Доброго времени суток всем задействованным в создании «РС ИГР»! Коли рубрика называется «О наболевшем», то об этом и буду говорить. А самое наболевшее у меня – «S.T.A.L.K.E.R: Чистое небо». Патриоты мы, не патриоты, но с багами играть приходится. Хотя это даже вызывает некий азарт. Расскажу вот что: было дело на Агропроме. Стою я, с начальником Долга беседую, тут пролетает сквозь стену ворона, спланировала и покинула помещение

О наболевшем

как призрак. А в рыжем лесу тоже вороне плохо стало – спустилась вниз и начала брейк данс описывать около одной точки (скриншот есть – не вру!). Некоторые солдаты всерьез наблюдали за окрестностями при помощи воображаемого бинокля. Напали как-то собаки на лагерь сталкеров, я в то время у начальника был. Так он на корточки – и быстро-быстро за угол дома от меня упрыгал, я даже догнать его не смог. Кстати, еще случай был, на этот раз уже на Кордоне. Выполнял задание по освобождению брата из немытых лап бандюков. Освободил, но он из положения «руки за голову» разгибаться отказывался. Только кричал мне: «Дай ствол!» Я дал, он побежал. Вдруг – бац! – запнулся и упал. Упасть упал, очнуться отказался. Ствол я забрал – задание провалил.
Зомби вот порадовали. Мычат правдоподобно. В общем, я бы, если бы была такая возможность, играл только в наши игры. Как патриот. А качества, глядишь, добьемся.

Денис Growl Антипов

Даже после стольких патчей «Чистое небо» остается очень веселой игрой. Разве это не здорово?! Вот многие читатели жалуются, что игры сейчас все однотипные и предсказуемые, как футбольный матч «Реал Мадрид» – «Кукуево Нефтефизик». А «Чистое небо» сумеет удивить любого. Может быть, украинские разработчики новый жанр изобрели – радиоактивная комедия? Так надо было еще до релиза об этом заявить. И пометочку на коробке с игрой сделать: «Всем поклонникам абсурда и наркоманского юмора!» А еще лучше задружиться с Гоблином и попросить его сделать «правильную» версию. Раз уж у самих не шибко-то получилось.

Здравствуйте, многоуважаемая редакция самого правильного из всех правильных.
Пишу вам впервые. Хочу поделиться проблемой. Мне 14 лет, сами понимаете, нигде не работаю. Раньше отец давал мне деньги на ваш журнал и на одну компьютерную игру в месяц. Однако после того как разразился мировой финансовый кризис, папу сократили (он работал на целлюлозно-бумажном заводе). Теперь в семье нет лишних денег, и больше я не могу покупать ни ваш журнал (беру почитать у друга), ни игры. Приходится скачивать пиратки из интернета, однако, если отец не найдет работу, Сеть тоже скоро отрубят. Подскажите, пожалуйста, когда закончится этот чертов кризис?

Матвей Смирнов, Сегежа

Да уж, не повезло Матвею. Впрочем, не ему одному. Кризис коснулся всех, и игровые издательства в том числе. Ходят упорные слухи, что не сегодня-завтра все позакрываются, останется только великомогучая «1С». Вранье и деза, но доля правды есть: кризис не на руку ни издателям, ни геймерам. Первые стали осторожнее в выборе проектов и экономнее (а у отечественных разработчиков и так, надо заметить, бюджеты средненькие). Игроки тоже теперь поразборчивее, абы что не покупают. Теперь не стоит вопроса, стоит ли брать какую-нибудь «Операцию "Буря в тайфуне"». Ясное дело, нет. Некоторые чуть не рыдают, выбирая между Fallout 3, Left 4 Dead и Grand Theft Auto 4. Все игры достойные, но покупать их сразу накладно. Приходится думать, определяться с предпочтениями.
Когда закончится кризис, не знает никто. Это случится. Когда-нибудь. Пока же… удачи папе Матвея в поисках работы.

Здравствуйте, редакция.
Наболело. Зачем нужны рубрики «Мастер Лоу Поли» и «Сделай сам»? Читателю, чтобы разобраться в САПРах, SDK и программах по проектированию, рисованию и программированию, лучше поискать специализированную литературу. Люди покупают Правильный, потому что им интересны мнения ваших авторов и эксклюзивы. Кто, если не вы, скажет: «Слышь, друг, я считаю, что эта игра – отстой» или там: «Знаешь, у Лары Крофт уменьшился бюст». Народ любит вас за адекватность, профессионализм. Поверьте, я не против нововведений, но выкиньте подальше все эти FAQ по 3ds Max и SDK Source.

С наилучшими пожеланиями, Zlobniy

Ох, уж эти читатели злобные! Не угодить на вас. Так плохо, а этак – еще хуже. Сколько писем было: «Научите нас делать свои уровни, модельки, моды!» Ладно, решили мы, раз просят, надо помочь ребятам. Сделали несколько материалов, опять появились недовольные: «Все это как-то сложно

Письма присылайте по адресу: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ» с пометкой «В рубрику "О наболевшем"». Электронные письма ждем на адрес **post@pc-games.ru**

и стремно, и вообще, у нас в школе по геометрии тройбан, и рисуем мы плохо».
Хорошо хоть благодарственных писем тоже хватает. Не зря, значит, старались. Вскоре планируем запустить курс по бескровному прохождению шутеров (а ты знаешь, как пройти Far Cry 2, сделав только три выстрела?) и правильной установке игр (тоже отдельная наука).

Здравствуйте, «РС ИГРЫ». А почему бы вам не сделать какой-нибудь видеорепортаж на тему «Полный рабочий день редакции»? Конечно, не весь день показывать, а сжато. Естественно, получившийся материал выложите на диск «РС ИГРЫ». Я уверен, всем читателям будет очень интересно.

Vocekook

Читатели вечно романтизируют процесс подготовки журнала. Многие всерьез полагают, что мы сутки напролет играем в новинки, весело треплемся за кофе и беззлобно переругиваемся, когда приходит дэдлайн и тянуть со сроком сдачи номера больше нельзя (тогда все быстренько рассаживаются за компьютеры и пишут нетленку, над которой редактор рыдает от умиления).
К сожалению, все совсем не так. Изготовление журнала больше всего напоминает съемку порнофильма. Это только со стороны кажется, что всем все в кайф, но, стоит приглядеться, становится понятно: все вкалывают как дяди Сэмы на плантации, и ничего особо интересного не происходит. Главный пытается мыслить глобально, редакторы исправляют тексты непутевых авторов (многие из них работают удаленно и в редакции появляются редко), корректор рыдает над ошибками…
Скажи, Vocekook, ты действительно хочешь все ЭТО видеть?

Здравствуйте! У меня вопрос: есть ли такая компьютерная игра:
«Вам не видать таких сражений!
Носились знамена, как тени,
В дыму огонь блистал, картечь визжала,
Рука бойцов колоть устала,
И ядрам пролетать мешала
Гора кровавых тел».

Jura K

Подожди-ка, подожди-ка. На языке название крутится. «Казаки 2: Наполеоновские войны»? Нет, не то. Empire: Total War? Еще не вышла. Age of Empires 3? Ладно, сдаюсь. Пришли, пожалуйста, правильный ответ. А мы тебе томик Лермонтова – в подарок.

САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ВОПРОСЫ ФОРУМА

СПРАШИВАЕТ ЧИТАТЕЛЬ

Не секрет, что онлайновые игры – быстро развивающийся сегмент игрового рынка, многообразный и прибыльный. Почему бы не попробовать выпустить пару номеров журнала о MMO-играх? По-моему, интересная и достаточно выгодная идея. По всему миру миллионы играют в World of Warcraft, Lineage 2, LotRO, EverQuest 2. В России тоже высок спрос на онлайновые игры!

ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ

Спрос-то, конечно, есть. Однако не стоит его переоценивать. На наш взгляд, делать журнал, целиком и полностью посвященный MMO, пока рановато. Вот когда в каждой деревне будет широкополосный интернет (помяните наше слово, недалек тот день), тогда, может, и стоит задуматься о создании «РС ИГРЫ Online». Но не раньше. И все равно будет риск – подписчик, ежедневно проводящий часы в любимой MMORPG, и так прекрасно знает все важные новости касательно свой «избранницы».

СПРАШИВАЕТ ЧИТАТЕЛЬ

Как вы считаете, смогут ли после кризиса журналы вроде «РС ИГРЫ» конкурировать с бесплатными интернет-порталами, посвященными компьютерным играм (как общей направленности, так и узкоспециализированными, с базами данных, форумами, материалами по играм)? За счет чего вы планируете бороться с ними за читателей? Планируете ли сотрудничать с ними? Каковы ваши прогнозы касательно будущего игровой бумажной прессы в свете экономического кризиса?

ОТВЕЧАЕТ ИГОРЬ СОНИН

Ну, рано или поздно печатная пресса исчезнет, а любые материалы, игровые в том числе, будут за копейки загружаться со спутника в телефон, КПК, микрочип в башке или еще какое хитрое изобретение. От новых технологий никуда не деться. Вопрос в другом – когда это будущее наступит. Да, есть кризис, да, аудитория Сети увеличивается, да, халяву все любят. Но сегодня материалы из Сети по качеству сильно отстают от печатной журналистики, и я по целому ряду причин не верю в то, что сайты в ближайшие годы начнут работать сколько-нибудь лучше. Поэтому краткосрочный прогноз – все будет хорошо. Долгосрочный – все современные журналы переселятся в интернет, а работать над этими новыми версиями будут те же авторы и редакторы.

СОДЕРЖАНИЕ DVD

Крупнейшие издательства связывают с предновогодними и рождественскими продажами серьезные надежды, именно поэтому в конце года за место под солнцем борются самые крупные проекты. Декабрь – это финальный, непременно мажорный аккорд, который одним махом может изменить расстановку сил на рынке и многократно улучшить показатели в предстоящих финансовых отчетах. Кстати, есть мнение, что кризис игровой индустрии пойдет на пользу: ведь компьютерные игры все равно останутся наиболее дешевым и доступным развлечением для большинства потребителей.
Конечно, исключительно радужными событиями и оптимистическими прогнозами новости не исчерпываются. Так, недавно стало известно, что популярный MMORPG-проект Tabula Rasa ожидают скромные похороны. Несмотря на все победные реляции разработчиков, игра так и не снискала широкой популярности, а Ричард Гэрриот (Richard Garriott), единственный, кто мог бы привлечь к проекту внимание широкой общественности, и вовсе покинул компанию, кажется, окончательно решив посвятить свою жизнь космосу реальному, а не виртуальному. Крайне поучительный пример для многих разработчиков, мечтающих хотя бы отчасти повторить успех Blizzard с ее World of Warcraft.

Дмитрий Эстрин,
редактор

gameland.ru

С полным содержанием DVD ты сможешь ознакомиться на странице анонса нового номера «РС ИГР» www.gameland.ru/articles/magazines/pg.asp

ЛУЧШИЕ ДЕМОВЕРСИИ

COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3

Демоверсия третьей части знаменитой стратегии серии Command & Conquer. Помимо семиминутного ролика и трех обучающих миссий доступны два полноценных задания. Первое называется Krasna-45: Circus of Treachery – это вторая миссия за Советы. В ней геймерам предстоит обезвредить солдат Империи восходящего солнца на цирковой площади с помощью диверсионного отряда Наташи. Второе задание – Heidelberg: The Famous Liberation, это третья миссия в кампании за альянс, в которой игрокам необходимо закрепиться на берегу острова, построить базу и захватить вражеские технологии.

WORLD OF GOO

Отличная демоверсия оригинальной игрушки, немного напоминающей Gish и LocoRoco. Доступна первая глава The Goo Filled Hilld, включающая в себя несколько уровней. Управление и цель игры очень просты – нужно с помощью мышки вылавливать растягивающиеся капельки и выстраивать из них конструкцию, по которой эти шарики смогут добраться до специального крана. Сначала все довольно легко, но уже начиная с третьего уровня придется попотеть. Создавая пирамиды и другие замысловатые фигурки, стоит учитывать, что до крана должно добраться определенное количество капелек.

ЛУЧШИЕ МОДЫ

PIRATES VIKINGS AND KNIGHTS 2.2 BETA

Несмотря на огромное число модификаций для Half-Life 2, многие из которых выглядят весьма нестандартно, Pirates Vikings and Knights среди них не затерялась. Этот веселый мод оказался весьма популярен, и, что особенно приятно, его создатели решили не останавливаться на достигнутом. На нынешнем диске мы представляем Pirates Vikings and Knights 2.2 beta – версию, которая заметно отличается от оригинала. Общая концепция не изменилась, но теперь раунды сильно ограничены по времени, что сделало бои еще более ожесточенными.

KOTOR 2 RESTORATION PROJECT

Star Wars: Knights of the Old Republic 2 – The Sith Lords изначально была задумана весьма амбициозной и длинной игрой с закрученным финалом. Но к сроку доделать версию для Xbox у разработчиков из Obsidian не получилось, и они просто порезали все, что не смогли довести до ума. Однако нашлась команда Team Gizka, поставившая себе цель вернуть то, что должно было быть в игре. Делали они мод долго, пока наконец не вышла закрытая «бета», которая уже перестала быть таковой. Мод не очень стабилен, но взглянуть на него стоит!

PANDA SECURITY

Иногда бывает очень непросто выбрать удобную программу-антивирус. Одна слишком требовательна к ресурсам системы, вторая поминутно спрашивает, что ей делать с найденными файлами, третья вовсе спит, пока злобные черви дожевывают важные документы. Мы предлагаем тебе попробовать Panda Antivirus – изящное и, главное, действенное решение проблемы интернет-вирусов.

ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ TOM CLANCY'S ENDWAR

Жанр стратегий в реальном времени переживает сейчас не самые лучшие времена. Большинство разработчиков предпочитают не изобретать ничего нового, используя надежно проверенные временем концепции и приемы. Кажется, последней более-менее свежий взгляд на жанр предложила нам студия Massive Entertainment со своим проектом World in Conflict. Тем более интересно будет узнать, какие методы и как разработчики используют, чтобы избежать повторения старых, до ужаса надоевших идей. Лучший способ сделать это – посмотреть дневники создателей Tom Clancy's Endwar.

ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN

Разработчикам, выпускающим продолжения, расширения и дополнения на движке оригинального проекта, приходится прилагать немалые усилия, чтобы стремительно устаревающие технологии не стали разочарованием для многих игроков. Рецептов успеха немного: нужно либо торопиться с релизом, либо привлекать пользователей другими игровыми достоинствами. Конечно, F.E.A.R. 2 успела к настоящему моменту изрядно поблекнуть, но у студии Monolith Productions еще осталось достаточно козырей. Один из них – потрясающий сюжет, о котором и пойдет речь в настоящих дневниках разработчиков.

КОМИКСЫ DEAD SPACE

Чего только не придумывают маркетологи, чтобы привлечь внимание общественности к своим проектам! Ну а большие бюджеты становятся лишней гарантией того, что потребителей ожидают многочисленные бонусы, которые порой к оригинальной игре имеют опосредованное отношение. Типичный пример – анимированные комиксы Dead Space. По сути, перед нами отдельный проект, у которого есть своя, не побоимся этого слова, художественная ценность. Даже если ты не знаком с игрой или она тебе вдруг не понравилась (что очень странно), комиксы Dead Space заинтересуют любого. Проверено.

ЛУЧШИЕ ВИДЕОРЕЦЕНЗИИ

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR

В 2007 году вышла совершенно фантастическая четвертая часть Call of Duty от Infinity Ward, в прошлом – Treayarch Studios подарила нам World at War, новую главу сериала, которую предпочли не нумеровать. На самом деле, на фоне Modern Warfare проект Treyarch смотрится как минимум странно. Вроде бы все на месте: традиционная динамика, тщательно проработанные скрипты, отличный многопользовательский режим, а фальшь, тем не менее, чувствуется. Может быть, виной тому чисто формальный подход к разработке игры, может быть, проблема в том, что калька всегда будет хуже оригинала. Насколько? Об этом мы расскажем тебе в нашем видеообзоре.

X3: TERRAN CONFLICT

X3: Terran Conflict вновь переносит нас во вселенную, живущую торговлей и войной. Начать придется с нуля. Как и в предыдущих играх, нужно зарабатывать деньги и репутацию. Участвовать в разборках с пиратами или требовать «опустить щиты и открыть трюм». Выполнять внесюжетные миссии, побывать космическим таксистом, звездным экспедитором и галактическим телохранителем. Купить полицейскую лицензию или заняться перевозкой рабов. Копить кредиты на новый корабль, мощную пушку или целую станцию. Это игра больших возможностей, достойная звания этакого однопользовательского аналога глобальных мультиплеерных проектов.

QUANTUM OF SOLACE: THE GAME

Шикарные спорткары, соблазнительные красотки, феерия перестрелок, хитроумные гаджеты и как минимум один вселенский заговор – вот, пожалуй, и все, что необходимо для очередного фильма об агенте 007. «Квант милосердия» не отходит от этой концепции ни на йоту. Перед нами классический проект по лицензии, правда, весьма недурственный. Однако, если бы не всемирно известная лицензия, вряд ли бы игра смогла получить и толику того внимания, которое ей уделили сейчас. Это очень средний по всем параметрам экшен, рекомендовать который с чистым сердцем можно лишь фанатам бондианы.

ПОИСК АВТОРОВ ДЛЯ РУБРИКИ «ПУТЕВОДИТЕЛЬ»
Дисковому отделу редакции журнала «РС ИГРЫ» требуются авторы для возрождения рубрики «Путеводитель». Согласись, никто лучше читателя не знает, как сделать журнал еще круче. Требования к кандидатам крайне просты: любовь к компьютерным играм, безупречная грамотность, исполнительность и усидчивость. Стоит обратить внимание на то, что сотрудничество с дисковым коллективом журнала – это настоящая работа. Разумеется, и компенсация за ваши усилия будет соответствующей. Присылайте свои тексты по адресу estrin@bk.ru. Небольшое пробное прохождение по любой игре в 4–6 тысяч знаков с учетом пробелов, возможно, откроет вам двери редакции.

СОДЕРЖАНИЕ DVD

PC ИГРЫ Видео

Видеоновости

Превью

Alpha Protocol
Prince of Persia
Wanted: Weapons of Fate

Ревью

Bully: Scholarship Edition
X3: Земной конфликт
Call of Duty: World at War
Quantum of Solace: The Game
Left 4 Dead
Xenus 2: Белое золото
Tomb Raider: Underworld
World of Warcraft:
Wrath of the Lich King
Need for Speed: Undercover
Silent Hill: Homecoming
Legendary
Neverwinter Nights 2:
Storm of Zehir
The Lord of the Rings Online:
Mines of Moria

Specials

Дневники разработчиков
Tom Clancy's Endwar
DevDiary 1
Комикс Dead Space
Дневники разработчиков
FEAR 2: Project Origin
DevDiary
Demigod
The Chronicles of Riddick:
Assault on Dark Athena
Ghostbusters: The Video Game

Трейлеры

Battlestations: Pacific
Black Mesa Source
Codename Panzers: Cold War
Defense Grid: The Awakening
EverQuest II:
The Shadow Odyssey
Football Manager 2009
Ghostbusters The Video Game
Grand Theft Auto IV
Heroes Over Europe
IL-2 Sturmovik: Birds of Prey
Kingdom Under Fire II
Madagascar: Escape 2 Africa
Merchants of Brooklyn
Mirror's Edge
Need for Speed Undercover
Numen: Contest of Heroes
Prince of Persia (2 ролика)
Rise of the Argonauts
Shaun White Snowboarding
Street Fighter IV
The Chronicles of Riddick:
Assault on Dark Athena
The Godfather II
The Lord of the Rings Online:
Mines of Moria
Warhammer 40,000:
Dawn of War II
Warrior Epic
zOMG!

Демоверсии

A Vampyre Story
Command & Conquer:
Red Alert 3
MotoGP 08
Симбионт
В тылу врага 2: Лис пустыни
World of Goo

Дополнения

Aliens vs. Predator 2
ArmA: Armed Asault
Battlefield 1942
Battlefield Vietnam
Battlefield 2
Call of Duty
Call of Duty 4
Combat Mission: Afrika Korps
Command & Conquer:
Red Alert 2
Command & Conquer:
Generals – Zero Hour
Command & Conquer 3:
Tiberium Wars
Company of Heroes
Counter-Strike
Counter-Strike: Source
Crashday
Crysis
Dark Messiah of Might
and Magic
Day of Defeat: Source
Doom
Doom 3
Far Cry
Grand Theft Auto: San Andreas
Half-Life 2
Microsoft Flight Simulator
2004
Microsoft Flight Simulator X
Neverwinter Nights 2:
Mask of the Betrayer
Orbiter
Portal
Quake III Arena
Quake 4
Racer Free Car Simulator
Red Orchestra:
Ostfront 1941-45
rFactor
Sacred 2: Fallen Angel
Star Wars: Empire At War –
Forces of Corruption
Star Wars Battlefront 2
Star Wars: Jedi Knight –
Jedi Academy
Star Wars:
Knights of the Old Republic
Star Wars: Knights of the Old
Republic II – The Sith Lords
Team Fortress 2
The Elder Scrolls III:
Morrowind
The Elder Scrolls IV: Oblivion
The Lord of the Rings:
The Battle for Middle-Earth II:
The Rise of the Witch-King
The Sims 2
The Sims 2: Family Fun Stuff
The Sims 2: Nightlife
The Sims 2: Open For Business
The Sims 2: Seasons
The Sims 2: University
Unreal Tournament 3
Unreal Tournament 2004
Vampire: The Masquerade –
Bloodlines
Warcraft III: Frozen Throne
Warhammer 40.000:
Dawn of War – Dark Crusade
Wings over Vietnam
Wolfenstein: Enemy Territory
World Racing 2

Top 10

Battlefield 2
Stargate: La Releve 1.0
Doom 3
AMS Real Weapons XP v.1.0
Half-Life 2
Dark Peak v1.0
Pirates Vikings and Knights
2.2 beta
Quake 4
Unpredictable Q4 v0.9
rFactor
Bathurst Legends 1969 1.10
BRKart v1.00
RMi 2005 Mustang GT 1.00
Star Wars: Knights of the Old
Republic II – The Sith Lords
KOTOR 2 Restoration Project
Unreal Tournament 2004
Blue Moon Rising v2

Драйверы

ATI Catalyst 8.11 WHQL Vista
32-bit
ATI Catalyst 8.11 WHQL XP
32-bit
DirectX End-User Runtime
(Ноябрь 2008)
GeForce ForceWare 180.60
Vista (32-bit)
GeForce ForceWare 180.60 XP
(32-bit)
Realtek HD Audio Codec
Driver 2.10
Realtek HD Audio Codec
Driver 2.10 (Vista)

Патчи

Command & Conquer:
Red Alert 3 v1.04 RU
Crysis Warhead v1.2
Интернациональный
Far Cry 2 v1.01 RU
FIFA 09 патч #2
Football Manager 2009 v9.1.0
Интернациональный
Tom Clancy's Ghost Recon
Advanced Warfighter 2
v1.05 RU
King's Bounty: Легенда о
рыцаре v1.7 RU
Lost Empire: Immortals v1.0.7
MotoGP 08 – Installation
Patch RU
Spore v1.03
Интернациональный
Warfare – Audio Fix RU
World of Warcraft
v3.0.2.9056 – v3.0.3.9183 RU
Xenus 2: Белое Золото v1.1 RU

Путеводитель

Базы читов

CheatBook DataBase 2008
CheatCodeX 3.50
CheMax 9.2
CheMax Rus 7.9

Чит-программы

ArtMoney SE 7.29
Cheat 'O Matic 0.99a
CheatFinder v1.0
DetectiveStory build 5496
Game Cheater 1.2
GameWiz32 1.43
Total Game Control 3.5
WinHEX 15.0

Сохраненные игры

Bully: Scholarship Edition
v1.154
Call of Duty: World at War
C&C: Red Alert 3
Dead to Rights II
Far Cry 2
Legendary
Need for Speed Undercover
SAS: Secure Tomorrow
Silent Hill: Homecoming
Tomb Raider: Underworld

Трейнеры

Brothers in Arms:
Hell's Highway
FIFA 09 v1.1
Galactic Civilizations II:
Twilight of the Arnor v1.97
Gothic 3 - Forsaken Gods v1.04
Hotel Giant 2
Legendary
Need for Speed Undercover
Neverwinter Nights 2:
Storm of Zehir
Sacred 2: Fallen Angel v2.31.0
SAS: Secure Tomorrow
Silent Hill: Homecoming
Sins of a Solar Empire v1.11
S.T.A.L.K.E.R.:
Чистое небо v1.5.0.7
The Guild 2: Venice
The Sims 2 Mansion
& Garden Stuff

Редакторы игр

Battlefield Vietnam –
Battlecraft Vietnam v1.1

Shareware

Aerial Antics
BC Kings
Spooky Spirits
Taskforce: The Mutants
of October Morgane
Алабама Смит и последний
день Помпеи
Братья драконы
Подводная лодка
Alex Gordon
Empire of the Gods
Operation Mania
The Princess Bride Game
Трехколесники
Фотомания
Масяня под желтым прессом
101 любимчик. Динозаврики!

Софт

Свежий софт

ClamWin Free Antivirus 0.94.1
Trojan Remover 6.7.4
build 2551
CopyToDVD 4.1.5
InfraRecorder 0.46
FeedDemon 2.7.0.0
NETUtls 1.0
Opera USB 9.62 RU
Raptor 1.04b
Backup4all 4.0 build 118
Efficasoft Mobile Express 1.1
PeaZip 2.4
Photo 3D Album 1.2
TTSReader 1.20
X-Fonter 6.4
AnyTV Free 2.26
AudioGrail 6.13.3.159
ConvertXToDVD 3.2.3.81

ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ DVD

ImTOO MPEG Encoder 3.1.53.0711b
One-click Ringtone Converter 2.3
Power Data Recovery 4.5.3
DriverMax 4.7
GPU Caps Viewer 1.6.2
Process Lasso 3.22
Super Utilities Pro 8.9
WinLock 5.0
Kaspersky Internet Security 2009 8.0.0.506
SUPERAntiSpyware Free 4.22.1014
UsefulUtils CD/DVD Discs Studio 3.0.0.14250
Fresh View 7.60
Open Video Capture 1.1
Internet Download Manager 5.15.2
Orbit Downloader 2.7.9
TMeter 8.5.508
IObit SmartDefrag 1.03
SpeedFan 4.37
SVN Autocommit 1.0.0
The Mop 4.44.53
UltraEdit-32 14.20.1
webcamXP Pro 5.3.2.375
Images to Video 1.0.0
iTunes 8.0.2.20
MediaCoder 0.6.2.4215
Advanced SystemCare 3.0
CCleaner 2.14.750
CrystalDiskInfo 2.0.1
Double Driver 2.0
Hard Drive Inspector 3.0.195
Remote Master 0.9.1 beta 1
Vista Manager 2.0.0
WinTools.net Professional 10.0.1

Софт-стандарт

ATV Flash Player 1.3
Ad-aware SE Personal 1.06r1
Dr.Web 4.44.1.01280
McAfee AVERT Stinger 10.0.0.457
Panda Antivirus 2008 3.01.00
Stocona Antivirus 3.3 beta 2
7-Zip 4.62
Advanced Zip Repairer 1.8
WinRAR 3.80 RU Final
WinZip 11.2.8252
Internet Explorer 7.0 RU Final
Mozilla Firefox 3.0.1
Opera 9.62 International
CloneDVD 4.3
Nero Burning Rom 8.3.2.1
UltraISO 9.3.1.2633
Virtual CD 9.3.0.0
ABBYY FineReader 9.0
Adobe Acrobat Reader 9.0 Rus
Book Designer v 4.0
Cool Reader 3.0.10
ICE Book Reader Pro 8.10
Ace Mega Codec Pack Pro 6.0.3
K-Lite Mega Codec Pack 4.3.4
XP Codec Pack 2.4.3
Converter 3.0.0.0
LS Mp3 Encoder 0.2.12 Beta
Pestretsov Unit Converter Standart 4.1.0
Y.A.N. Transliteration v1.5
Download Master 5.5.7.1145
ReGet Deluxe 5.2.330
Win2000 FAQ 6.0.0
WinXP FAQ 3.0.5
Fraps 2.9.6
HyperSnap-DX 6.31.01
Mozilla Thunderbird 2.0.0.18 Rus
The Bat! Pro 4.0.38
MosMap Light 2.3
FoxsHomeRobot FR 7.0b
WinStart 2.4.0.0
WinTuning XP 4.1.1
XP Tweaker RE 1.53 (build 78)
ICQ 6.0 Build 7013
Miranda IM 0.7.13
mIRC 6.35
QIP Build 8070
FAR Manager 1.70 Build 2087
Total Commander 7.04a
Англо-русско-английский словарь v5.01
Орфографический словарь русского языка 1.0
QDictionary 1.6
TranslateIt! 7.0
DivX Player 6.4.1 Beta
QuickTime 7.5.5
VLC Media Player (VideoLAN) 0.9.4
Media Player Classic 6.4.9.0
MVAFlasher 2.1.3
Windows Media Player 11.0 Final
NoteRepad v2.2
Uniqway Poetic 0.6b
Word Reader 1.5.0.20

Widescreen

Ледниковый период 3. Эра динозавров (Ice Age: Dawn of the Dinosaurs)
My Name is Bruce
Обитаемый остров
Звездный Путь (Star Trek)

VOD

Happy vs Moon

99 Bonuses

FAQ

Q: Не читается диск, что делать?
A: Итак, что может быть причиной? Первый вариант – это брак, тогда тебе стоит связаться с редакцией по телефону или по электронной почте disk@pc-games.ru, указав в теме письма «Не читается диск», а можно просто приехать к нам в редакцию, где мы выдадим нормальный диск. Второй вариант – это механически поврежденный DVD. Сам понимаешь, пока диск проедет по всей территории России, пока его загрузят, разгрузят, покидав пачки журналов, то, несмотря на упаковку, есть вероятность его повреждения. Если ты купил журнал, а диск треснутый, то смело иди и меняй его у продавца, по закону они обязаны его тебе поменять. Если видимых механических повреждений нет, то вытащи диск из коробки и положи на часок между двумя листами белой бумаги, придавив чем-то тяжелым, часто помогает. Третий вариант – это старый или разбитый привод, двухслойник требует четкого позиционирования в приводе, а если устройство повреждено, то диск может не читаться или читаться только первый слой. Тут мы тебе не поможем. Четвертый вариант – при чтении выдает ошибки. Стоит попробовать снизить скорость чтения привода до x2 или сделать с него образ, например, воспользовавшись программой Alcohol 120%, в настройках указав «пропуск ошибок чтения». Если ничего не помогло, то смотри первый вариант.
Примечание. Когда пишешь о нерабочем диске, то указывай марку привода, систему, если есть ошибки – присылай скриншоты, ФИО и почтовый адрес.

Q: Почему в контенте в журнале указан материал, а на диске его нет?!
A: Все дело в том, что мастера дисков сдаются на неделю позже, чем сам журнал. Мы подаем контент, который есть на момент сдачи журнала, а, сам понимаешь, за неделю может многое измениться. Например, выходит демка S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, и, несомненно, ее надо помещать на диск, поэтому приходится выкидывать другие материалы, которые уже есть в давно сданном журнале. Если мы что-либо убираем, то стараемся в папке материала объяснять причину. Еще раз просим прощения за данные несоответствия.

Q: Я сделал прикольный ролик, можно ли вам его прислать? Если да, то в каком виде?
A: Мы принимаем любые работы читателей. Видео, музыку, обои – все что угодно. Если ты присылаешь нам работу, то советуем поместить все на CD, положить его в твердую коробочку и написать на упаковке и на самом диске, что на нем и от кого он. Также на нем должен быть файл с описанием работы и твоим именем. Если это дополнение к игре, то необходимы скриншот, описание, руководство по запуску и указание версии игры, для которой сделана твоя модификация. Видео желательно пережать кодеком DivX или XviD с битрейтом не ниже 1500. Музыку рекомендуем присылать в формате mp3. Творения можно прислать по почте или на наш электронный адрес disk@pc-games.ru.

Q: Почему некоторые дополнения делаются не для локализаций, а для английских версий?
A: Это вынужденная мера. Мы стараемся делать дополнения для официальных локализованных версий. Но с недавних пор начала складываться крайне неприятная ситуация. Дело в том, что отечественные издатели выпускают игру, но не выпускают к ней патчи. Это приводит к тому, что дополнения к той или иной игре не запускаются, поскольку необходима «заплатка». Вот лишь наиболее яркие примеры: The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth 2 – работают далеко не все карты. The Sims 2 – вся линейка, на локализации дополнения также ограниченно работают. Линейка Call of Duty – карты делаются только под 1.51, у 1С'овской локализации версия ниже. Quake 4 – дополнения, особенно моды, делаются под текущий патч, локализация от «1С» вообще без патчей. Star Wars: Empire At War – ни оригинал, ни addon не имеют нужных патчей, а поскольку лицензионную версию заказывать приходится из-за бугра, этой игры у нас нет вообще. Кстати, надо бы заказать – была бы еще одна игра в списке дополнений. Позиция локализаторов в данном вопросе вызывает как минимум удивление. Как показала практика, дополнения способствуют росту продаж игр, те же Operation Flashpoint и Battlefield 1942 переиздавались несколько раз.

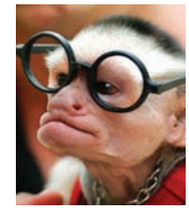
Q: Почему у меня не просматривается картинка в видео?
A: Нет необходимого кодека, зайди в соответствующий раздел на диске и установи последнюю версию оттуда.

Q: Почему на диске старые версии софта, дров и пр.?
A: Поверь, на момент сдачи мастера все самое свежее, но, к сожалению, мы сдаемся на месяц раньше выхода журнала, и когда диск попадает тебе в руки, то программы устаревают. К всеобщему огорчению, эту проблему не решить.

Q: Что делать, если flash не проигрывается?
A: Тут два варианта. Первый: для проигрывания этого видео нужно установить flash-плеер, который есть в разделе «Софт-стандарт» на диске. Второй: запустить файл с помощью Internet Explorer, и если у тебя не установлен кодек, то программа сама предложит его скачать с официального сайта.

Q: Почему диски не заполнены целиком – написано 8.5, а на самом деле 7.9?
A: Просто указаны разные величины. На болванках и обложке указан размер в байтах – 8 500 000 байт, или 8.5 гигабайта, проводник считает в мегабайтах, и так как в 1 Мб 1024 Кбайта, то получается 7.9 гигабайта.

Смотри в оба
с Алексеем Ларичкиным



КРИЗИС В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

Пир во время чумы – примерно так можно охарактеризовать происходившее на «ИгроМире». Участники старательно делали вид, что у них все хорошо. Подозреваю, что посетители ничего не заметили, с головой погрузившись в пучину этого странного праздника. Громкая музыка, полураздетые красотки, конкурсы, множество компьютеров и приставок с запущенными играми – пожалуй, в этот год было даже веселее, чем прежде. Отчаянно весело, как в последний раз…

КТО ВИНОВАТ?

Для многих участников эта выставка действительно может стать последней. Ходили разговоры, что даже некоторые стенды делались на последние деньги. Слухи слухами, а червоточинка была видна любому, у кого с наблюдательностью все в порядке. С анонсами на выставке произошел казус: зычно объявили только о «King's Bounty: Принцесса в доспехах», за кулисами показали «Мародера» и «Партизана» (мода, что ли, на такие названия нынче?) – вот в принципе и все. Причина выяснилась довольно быстро: стоило улыбчивым сотрудникам игровых компаний покинуть стенды, как они резко мрачнели. Говорили о сокращениях персонала, закрытиях проектов и фирм. Правда, говорили тихо, шепотом, не «для прессы». Мол, об успехах бы заявили громко, с гордостью, а тут лучше не акцентировать внимание общественности, даже несмотря на то что тяжело всем, а не только отдельно взятым компаниям. Но уже через две недели на бизнес-конференции Game Summit Industry Russia 2008 (GISR 2008), которую устраивала медиакомпания Gameland, уже никто особенно не таился, о кризисе вещали и с трибун. Может, потому что рядом не было потребителей, а может, потому что все зашло слишком далеко.

Для начала попробуем разобраться, в чем же дело. Ведь кризис-то вроде как финансовый, при чем тут игровая индустрия? Действительно, первыми пострадали банки. Некоторые разорились и были куплены другими структурами, иные и вовсе прекратили свое существование, остальные, что называется, затянули пояса. При этом все, естественно, свернули или ограничили кредитные программы, а по уже выданным кредитам ужесточили условия. Это поставило под удар многие компании и не в последнюю очередь розничные сети – те самые, что в числе прочих товаров продают диски с играми конечному потребителю… правильно, геймерам. Тут же разразился кризис неплатежей: чтобы рассчитаться с кредитами и крупными поставщиками и отложить копеечку на черный день, который наступит не сегодня-завтра, продавцы стали задерживать платежи, в том числе игровым фирмам. У последних дела тоже обстоят не лучшим образом: в последние годы между издателями шла бескомпромиссная конкурентная борьба за право выпускать западные хиты на территории России и стран СНГ. Цены на лицензии порой не совсем обоснованно взлетали до заоблачных высот, и под это опять же привлекались кредиты, которые теперь нужно отдавать.

ЧТО ДЕЛАТЬ?

Ситуация для издателей складывается крайне неприятная: игры сейчас, в преддверии новогодних и рождественских праздников, расходятся если не как горячие пирожки, то как минимум неплохо. Дмитрий Бурковский, руководитель игрового направления «Нового Диска», сказал, что рост продаж за весь 2008 год у компании составил 30–35%, причем едва ли не половина приходится на четвертый квартал. Оно и неудивительно – хиты выходили буквально через день (загляни в раздел рецензий текущего и прошлого номеров). Но финансовое благополучие издателям это вряд ли принесло: долги распространителей растут, живые деньги тают, издержки меньше не становятся (такие проблемы актуальны для многих отраслей, в том числе, например, для СМИ). Что делать? Правильно – закрывать и замораживать проекты, отказываться от сотрудничества с неблагонадежными партнерами и отгружать товар только под четкие гарантии, что, в свою очередь, вызывает сокращение поставок.

Чем это грозит геймерам? В некоторых точках продаж ассортимент игр может существенно снизиться. Неприятно, но пережить можно, купим в других магазинах, в конце концов. А вот безвременно погибшие проекты жалко. Руководители компаний, правда, говорят, что это пойдет на пользу индустрии: мол, тут все по законам природы, погибают в первую очередь самые слабые, а сильные становятся еще сильнее. Дмитрий Архипов, вице-президент «Акеллы», заявил на GISR 2008, что им пришлось закрыть всего три проекта из 70, еще по некоторым пересмотреть условия. И вообще кризис заставит избавиться от хлама, выбросить который или руки не доходили, или было просто жалко. Так-то оно так, но наряду с неперспективными под нож попадают и дорогостоящие проекты. «Новый Диск», например, от-

ложил создание трех мультиплатформенных игр, бюджет каждой из которых был в районе $5 миллионов. Можно сколько угодно спорить о качестве продукции отечественных разработчиков, но нужно признать, что за последние годы они достигли большого прогресса. Те же «King's Bounty: Легенда о рыцаре» и Heroes of Might and Magic 5 не стыдно и западным потребителям показывать. Очевидно, российские игроделы созрели для того, чтобы выступать в следующей весовой категории. Но теперь их головы заняты совсем другими мыслями: из-за отмены или заморозки заказов некоторые уже закрылись, многие стоят на грани банкротства.

Обнадеживающие новости поступают только от компаний, занимающихся казуальными и онлайновыми играми. Они работают с игроками напрямую, без посредников, используя платежи по кредитным картам или через SMS. Нет, конечно, и тут есть партнеры, например операторы SMS-платежей, но с ними нет таких проблем, как с розничными продавцами. По словам Александра Лысковского, главы компании Alawar Entertainment, продажи казуальных игр (вроде «Веселой фермы» и «Острова секретов») выросли процентов на 10–15 именно за последний период. Напрашивается вывод: люди, издерганные стрессами в связи с финансовым кризисом, ищут отдых в компании игр – в первую очередь в простейших и самых доступных, то бишь в казуальных. В них можно играть прямо из офиса, а оплачивать легко – достаточно послать SMS на указанный номер. Да и стоит удовольствие недорого. Примерно так же обстоят дела с онлайновыми проектами – клиентскими и особенно браузерными.

ПРОГНОЗЫ И СЦЕНАРИИ

Руководители российских игровых компаний делают крайне неутешительные прогнозы. Сейчас тяжело, но может быть еще хуже. Весной, когда поток хитов иссякнет и закончатся деньги у пострадавших от кризиса (уволенных и потерявших в зарплате) потребителей. Вот тогда при самом благополучном стечении обстоятельств средств хватит в лучшем случае на выпуск текущих – весенних – проектов, и то не факт. Почти все долгосрочные умрут если не сейчас, то через пару-тройку месяцев. Хотя скорее сейчас. Чтобы выжить после зимы, издателям нужно копить свободные средства, чем они сейчас и занимаются, точнее, пытаются заниматься. Про «инвестиции в будущее», похоже, речь не идет. Значит, в живых останутся только разработчики, которые могут продолжать деятельность за счет собственных средств.

Столь безрадостная картина актуальна не только для России, но и для всего мира. Avalanche Studios, создавшая весьма неплохую и популярную Just Cause, сократила 77 сотрудников. Издательская компания Midway продана всего за $100 тысяч, правда, с долгами в $70 миллионов. Да о чем говорить, если даже могучая Electronic Arts в связи с кризисом сокращает 6 процентов персонала?

Давать прогнозы – дело неблагодарное, но все же можно предположить, что ждет игровую индустрию и нас с вами. Во-первых, не исключено изменение цен – в лучшую для геймеров сторону. По словам Александра Михайлова, главы компании «Бука», стоимость хитов, скорее всего, останется на том же уровне, а вот игры средние по качеству подешевеют, они и сейчас не ахти как продаются, а будут – еще хуже. Во-вторых, как уже говорилось, резко сократится количество отечественных проектов. Как минимум в ближайшие 2-3 года, вероятно, состоятся лишь единичные релизы – ведь игры создаются не один и не два дня. Да и вообще через полгодика вполне может возникнуть вопрос, найдутся ли компании, готовые взяться за разработку.

Самый отвратительный сценарий – возвращение в 90-е, разгул пиратства и падение продаж лицензионных проектов. Конечно, игры – один из самых дешевых видов развлечений, но если можно скачать программу из торрента, стоит ли тратить лишнюю копеечку в период тяжелой экономической ситуации? От таких рисков застрахованы операторы онлайновых (и в какой-то степени казуальных) проектов. Многопользовательские игры и так в последнее время развивались бурными темпами, а теперь, в смутное время, стали вдвойне привлекательными для компаний, работающих в сфере электронных развлечений. Да и геймеры все чаще предпочитают традиционные проекты онлайновым: недаром почти все самые популярные MMORPG уже локализованы в России.

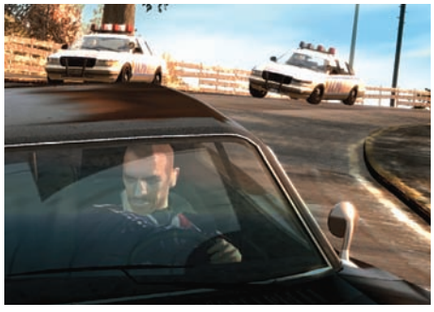
Прямо перед сдачей номера посыпались удручающие новости почти из всех компаний. Где-то сократили зарплаты на 10 процентов, в другой фирме – на 20, в третьей – на 30, начались массовые сокращения (единичные были и до этого). И все это в крупных структурах – мелкие и средние студии умирают, не привлекая к себе особого внимания. А ведь, чтобы создать игру уровня King's Bounty, понадобилось пройти длинный путь, который занял долгие годы. Главное, чтобы не пришлось начинать с нуля, как лет 15 назад... PG

АНОНС

СЛЕДУЮЩЕГО НОМЕРА

РЕЦЕНЗИЯ НА PRINCE OF PERSIA – ДРУГОЙ ГЕРОЙ, ДРУГОЙ ГРАФИЧЕСКИЙ СТИЛЬ. НОВАЯ ИГРА?

ПРЕВЬЮ RIDE TO HELL – НАШ АГЕНТ ОТПРАВЛЯЕТСЯ В КАЛИФОРНИЮ, ЧТОБЫ ВЫЯСНИТЬ ПОСЛЕДНИЕ ПОДРОБНОСТИ ОБ АМБИЦИОЗНОМ БАЙКЕРСКОМ ЭКШЕНЕ.



ОБЗОР GRAND THEFT AUTO 4 – ОНА-ТАКИ ДОБРАЛАСЬ ДО PC! УЛИЦЫ ЛИБЕРТИ-СИТИ УЖЕ ЖДУТ СВОИХ ГЕРОЕВ.

ИТОГИ 2008 ГОДА – КАКИМ ОН БЫЛ? «PC ИГРЫ» ОБЪЯВЛЯЮТ ПОБЕДИТЕЛЕЙ И ПРОИГРАВШИХ.

THE SIMS 3

КУДА КАТИТСЯ МИР? THE SIMS 3 УЖЕ НЕ СТАРАЯ ДОБРАЯ ИГРА ДЛЯ ДОМОХОЗЯЕК. ЗДЕСЬ ГРАБЯТ БАНКИ – И ЭТО СЕРЬЕЗНО!

Новогодние праздники для игровых журналистов – не только повод для радости, но и лишняя головная боль. Вступать в 2009-ый без подведения итогов 2008-го – дурной тон. Сотрудники Правильного хорошо воспитаны, поэтому уже в следующем номере тебя ждет большой материал, посвященный лучшим произведениям игрового искусства и самым заметным событиям уходящих 12 месяцев.

Никуда не деться от очередного огромного блока рецензий, нынешние размеры которого пугают даже нас. Скажем по секрету, в этот номер попали далеко не все вышедшие за отчетный период релизы. «Три богатыря», «В тылу врага 2: Лис пустыни», World War One: The Great War 1914-1918, Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir, EverQuest 2: The Shadow Odyssey остались за бортом, но успели забронировать билеты на следующий рейс. Уже сейчас можно сказать, что к ним присоединятся Prince of Persia и Grand Theft Auto 4, опрометчиво вышедшие аккурат под сдачу номера.

Насколько все шикарно с ревью, настолько неважно с выбором материалов для рубрики «Обрати внимание!». В конце года, во время страды в игровой индустрии, издатели так увлечены стрижкой купонов, что забывают о том, что нужно делиться подробностями о проектах, находящихся в разработке. Спасибо Deep Silver! Она уже пригласила нас в Калифорнию покататься по пыльным дорогам и проникнуться духом байкерской жизни. Впечатления очевидца – в следующем номере!

ДО ВСТРЕЧИ 28 ЯНВАРЯ!